

Die Medien und das Neue

Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium Bd. 21
ISSN 1867-3724

Diese Publikation ist im Rahmen des Internationalen Kollegs für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie der Bauhaus-Universität Weimar entstanden und wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

SCHRIFTEN DES
INTERNATIONALEN KOLLEGS
FÜR KULTURTECHNIKFORSCHUNG UND MEDIENPHILOSOPHIE

Band 3

Eine Liste der bisher erschienenen Bände findet sich unter
www.ikkm-weimar.de/schriften



INTERNATIONALES KOLLEG
FÜR KULTURTECHNIKFORSCHUNG UND MEDIENPHILOSOPHIE

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Daniela Wentz, André Wendler (Hg.)

Die Medien und das Neue

21. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium

SCHÜREN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
© Schüren 2009
Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln
Druck: Majuskel Medienproduktion
Printed in Germany
ISBN 978-3-89472-676-8

Inhalt

- 7 Einleitung
Daniela Wentz und André Wendler
- 17 Kontaktieren
Zur medialen Begegnungszone von Visualität und Taktilität
Lisa Gotto
- 29 Frauen am Steuer
Zur Rekursivität des Videoclips am Beispiel von Madonnas
WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL
Matthias Weiß
- 41 »... als Kläranlage gewissermaßen«
Im Schwarzen Kanal der Entsorgung des Fernsehens folgen
Ingo Landwehr
- 53 KatastroGraphien
Zur Verknüpfung von städtischer und menschlicher Katastrophe
in Spike Lees 25TH HOUR
Silke Roesler
- 67 »Liveness«
Theater, Oper, Kirche, Kino und Fernsehen zwischen Medialität
und Konventionalität
Stefan Bläske
- 81 (Be-)gründungen und Figurprobleme
Marshall McLuhans Denken über Medien und seine Folgen
Florian Sprenger
- 97 Ist der Tonfilm ein Monster?
Antonin Artaud und die Unmöglichkeit des sprechenden Films
Jan Philip Müller
- 111 Schon immer im falschen Film?
Literarische Utopien und das ›Neue‹ im alten Medium Schrift
Sebastian Höglinger

- 129 Blue Screen.
Spuren des kinematografischen Dispositivs in Kerry Conrans
SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW und Derek Jarmans BLUE
Dennis Göttel
- 139 Wie neu ist das Videobild?
Reflexivität und Unschärfe
Adina Lauenburger
- 151 Das neue Fernsehen und die Historizität des Dispositivs
Daniela Wentz
- 165 Stadt Land Favela
Raumkonzepte des neuen brasilianischen Films
Martin Schlesinger
- 181 Mediale Mythologien.
Peter Greenaways THE TULSE LUPER SUITCASES
Axel Roderich Werner
- 195 Die Leerstelle in Film und Wahrnehmung
Valerie Deifel
- 209 Filmischer Realismus als narrative Form
Guido Kirsten
- 225 Stuntmen/Stuntwomen
André Wendler
- 241 Computerspiele als Träger politischer Bedeutungsangebote
Niklas Schrape
- 253 Tanzen zum Soundtrack der Demokratisierung
Zum Verhältnis von Männlichkeit, Weißsein und Deutschsein in
ALLE LIEBEN PETER (BRD 1959, R: Erich Engel)
Maja Figge
- 269 Digitale Technik
Die Demokratisierung der populären Musik?
Jobst Miksche

Einleitung

von Daniela Wentz und André Wendler

Das Neue, darin sind sich Philosophie und Kulturgeschichte weitgehend einig, betrifft die Moderne nicht als bloßes Merkmal sondern es definiert sie. Einer langen Tradition zufolge, die von Platon über Augustinus bis mindestens Thomas von Aquin reicht, galten Polypragmosyne (Vielgeschäftigkeit), *curiositas* und Neugier als schlechte Tugenden und sogar Todsünden, die die Menschen von ihren eigentlichen Aufgaben ablenken.¹ Das Wissen, das die Neugierigen bei ihren Streifzügen ins Unbekannte und Unbegrenzte erwarben, galt jenem Wissen als unterlegen, das bei planmäßiger Arbeit und gerichtetem Studium erworben wurde, weil es nicht auf einen Punkt zielt (den Staat, die einzelne Person), sondern permanent Grenzen überschreitet und verletzt. Als Hauptaufgabe des Denkens galt »der fortwährende Widerstand gegen den Strom der Zeit, der die Erinnerung an die Tradition unmerklich zerstört, und die Bewahrung der uralten, von entstellenden Innovationen möglichst unberührten Überlieferungen.«² Peter Sloterdijk bezeichnet diesen Affekt gegen das Neue als *primären Konservatismus* und begründet ihn kulturanthropologisch: solange Gemeinwesen bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit damit befasst sind den status quo ihrer Kulturleistungen an die folgende Generation weiterzugeben um ihn erhalten zu können, so lang muss das Neue unweigerlich als Bedrohung erscheinen.³

Sowohl Sloterdijk als auch Boris Groys verknüpfen das effektive Auftreten von Neuem in menschlichen Gemeinschaften mit einem bestimmten Mediengebrauch. Bei Groys ist das Archiv die Bedingung für die Akzeptanz des Neuen, denn nur wo die geschaffenen Kulturwerte als zugriffsfähiger Bestand gesichert sind und in materieller Form vorliegen, erlaubt sich der Blick eine Öffnung ins Weite. Für Sloterdijk werden jene Gesellschaften nicht nur innovationsfähig, sondern geradezu innovationswillig oder neophil, die sich ausdrücklich über den planmäßigen Gebrauch von Anthropotechniken verfertigen, die also Medien nicht nur zur Bestandssicherung gebrauchen, sondern die ihre Körper und Geister mit Medien verschalten in der Absicht ihre eigene Leistungsfähigkeit zu steigern.

Ob man wie Sloterdijk die Orientierung auf das Neue hin zum ethischen Programm erhebt oder den postmodernistischen Glauben an das Ende der Anfänge teilt: in ihrer Einstellung zum Neuen, ihren Innovationspraktiken und Kuriosi-

1 vgl. Maria Moog-Grünwald: Vorbemerkung. In: Dies. (Hg.): *Das Neue. Eine Denkfigur der Moderne*. Heidelberg 2002, S. viii–xii.

2 Boris Groys: *Über das Neue : Versuch einer Kulturökonomie*, Frankfurt am Main 1999, S. 23.

3 vgl. Peter Sloterdijk: *Du mußt dein Leben ändern : über Anthropotechnik*, Frankfurt am Main 2009, S. 189f.

tätsmedien enthüllen Kollektive jeder Art einiges über ihre Verfassung. Besonders prägnant lässt sich das vielleicht an Kollektiven ablesen, die sich in Revolutionen selbst als massiv neu entwerfen, in der Folge aber damit zu kämpfen haben, dass ihre Revolution möglichst die letzte gewesen sein soll. »Daher bezogen die modernen Ideologien auch stets von dem Augenblick an, wo sie die Macht erlangten, extrem konservative Positionen, wie unlängst noch in der Sowjetunion. Sie hätten die Wahrheit erreicht und die Geschichte mit ihrem eigenen Sieg beendet, ein Neues wäre nun nicht mehr möglich. Damit wurden jedoch sofort die archaischesten Strukturen des Denkens wiederhergestellt.«⁴ Der dialektische Materialismus kann sich selbst nur als Neues präsentieren, indem er der Sicht ins Unbestimmte ein ganzes Arsenal von Vor-Sichten an die Seite stellt, die im Fall der Fälle ohne Nachsicht die Neuheiten eingruppiert um sie zu sanktionieren oder als konterrevolutionär zurückzuweisen. In gleicher Weise nimmt auch Marx paradoxe Umwege in Kauf: »Die ursprüngliche Einheit zwischen Arbeiter und Arbeitsbedingungen [...] hat zwei Hauptformen: das asiatische Gemeinwesen (naturwüchsiger Kommunismus) und die kleine Familienagrikultur (womit Hausindustrie verbunden) in one or the other form. Beide Formen sind Kinderformen und gleich wenig geeignet, die Arbeit als gesellschaftliche Arbeit und die Produktivkraft der gesellschaftlichen Arbeit zu entwickeln. Daher die Notwendigkeit der Trennung, der Zerreiung, des Gegensatzes zwischen Arbeit und Eigentum [...]. Die uerste Form dieser Zerreiung, worin zugleich die productive forces of social labour are most powerfully developed, ist die des Kapitals. Auf der materiellen Basis, die es schafft, und vermittelt der Revolutionen, die im Proze dieser Schpfung die Arbeiterklasse und the whole society undergoes, kann erst wieder die ursprngliche Einheit hergestellt werden.«⁵

Es ist vielleicht bezeichnend, dass sich unter den letzten Publikationen des untergehenden kommunistisch-revolutionren Deutschlands 1990 ein Buch mit dem Titel *Das Neue. Seine Entstehung und Aufnahme in Natur und Gesellschaft* findet, insofern gerade darin dieses Paradox der letzten Revolution zur ursprnglichen Einheit aus unterschiedlichsten Perspektiven verhandelt wird.⁶ Der darin enthaltene Beitrag Manfred Wlfings zu *Innovation und Arbeitsproze* kann sich nur noch in einer Beschreibung der vier Stufen des wissenschaftlich-technischen Fortschritts ben: Mechanisierung, Elektronisierung, Automatisierung und Selbstorganisation fhren hier in einen Bereich, in dem die Aufforderung zur »Besinnung auf die marxistische Arbeitswerttheorie als Grundlage fr die Gestaltung des konomischen

4 Groy, S. 24.

5 Karl Marx: *Theorien ber den Mehrwert* (Vierter Teil des »Kapital«). Dritter Teil. In: MEW. Band 26.3 Berlin 1968, S. 414f.

6 Heinrich Parthey (Hg.): *Das Neue : seine Entstehung und Aufnahme in Natur und Gesellschaft*, Berlin (Ost) 1990.

Mechanismus«⁷ nur noch ein Aufruf bleiben kann, der jedoch keine Zuhörer mehr findet. Wo Lenin noch gefordert hatte »Wir müssen die Keime des Neuen sorgfältig untersuchen, ihnen die größte Aufmerksamkeit entgegenbringen, mit allen Mitteln ihr Wachstum fördern und diese schwachen Keime ›hegen und pflegen‹.«⁸, erweist sich am Ende, das eine Revolution zur ursprünglichen Einheit sich letztlich nur in sich selbst verwickeln kann und das wirklich Neue, wenn es denn da ist, nicht mehr zu integrieren in der Lage ist. Was immerhin bleibt, ist die gute materialistische Fähigkeit zur klaren Beschreibung der medialen Grundlagen eines Wandels, der sich theoretisch nicht mehr auffangen, geschweige denn aufhalten lässt: Computer und gewaltige Exportüberschüsse sind zugleich Symptom und Antrieb dieser Entwicklung.⁹

Sicher ist das kommunistische Denken nicht das einzige, das aus eher prinzipiellen Gründen ein wenn nicht problematisches, so doch wenigstens im höchsten Maße ambivalentes Verhältnis zum Neuen eingenommen hat. Dabei scheint die viel spannendere Frage, der sich auch dieser Band zuwenden möchte, doch zu sein, wie irgendetwas überhaupt als etwas Neues sichtbar werden kann. Diese Frage ist für Wissenschaftsgeschichte und Science Studies von besonderer Bedeutung, denn die Naturwissenschaften stehen regelmäßig nicht nur vor der Frage, wie sie etwas Neues konstruieren, entwerfen, entwickeln oder freilegen können, sondern immer wieder auch, ob ein Datum, ein Streifen auf einer wissenschaftlichen Fotografie, ein Bodensatz in einem Reagenzglas oder ein Lichtreflex im Teleskop etwas ist, das im nächsten Versuchsdurchlauf verstärkt werden kann um es weiter differenzieren zu können oder ob es sich nur um eine Störung handelt, die im nächsten Durchlauf eliminiert werden muss.

Mit dem Begriff des Experimentalsystems hat Hans-Jörg Rheinberger solche materiellen Anordnungen zu Produktion und Aufspüren von Neuem beschrieben. »Experimentalsysteme sind erstens eine Art kleinster, funktionsfähiger Arbeitseinheiten [...] Sie haben zugleich lokalen, sozialen, institutionellen, technischen, instrumentellen und, vor allem, *epistemischen* Charakter. [...] Experimentalsysteme müssen zweitens auf die Produktion von Differenzen angelegt sein, wenn sie als Anordnungen zur Hervorbringung von unerhörten epistemischen Dingen taugen sollen. [...] In der Regel unvorhergesehene und unvorhersehbare Ereignisse führen schließlich drittens dazu, dass einzelne Experimentalsysteme sich aufspalten oder auch zu hybriden Systemen verknüpfen. [...] Auf diese Weise bilden sich Felder, deren lokale Verdichtungen man als Experimentalkulturen bezeichnen kann.«¹⁰ Diese Beobachtungen scheinen für eine medienwissenschaftliche Untersuchung

7 Manfred Wölfing: Innovation und Arbeitsprozeß. In: Parthey, S. 149–179, hier S. 173.

8 Lenin: Die große Initiative. In: Lenin, *Werke*, Bd. 29 Berlin 1970, S. 397–424, hier S. 413.

9 vgl. Parthey, S. 14.

10 Hans-Jörg Rheinberger: Historische Beispiele experimenteller Kreativität in den Wissenschaften. In: Walter Berka; E. Brix; C. Smekal (Hg.): *Woher kommt das Neue? Kreativität in Wissenschaft und Kunst*. Wien u. a. 2003, S. 29–49, hier 33f.

des Neuen besonders hilfreich zu sein, weil sie weder bei allgemeinen geisteswissenschaftlichen Charakterstudien von Neuerern und Neoklasten stehen bleiben ohne je einmal konkret gezeigt zu haben was unter welchen Umständen wie historisch als Neues hervortritt, noch sich mit bloßen technischen Beschreibungen begnügen, die dem epistemischen Charakter dieser Anordnungen nicht gerecht werden können.

Neophile Dispositive

So gefasst ließe sich dieser Begriff des Experimentalsystems ohne Bedeutungsverlust durch den vielleicht auch unter medienwissenschaftlichen Gesichtspunkten produktiveren Begriff des Dispositivs ersetzen. Versteht man unter dem Dispositiv mit Lorenz Engell »ein Konstrukt oder ein(en) Denk- oder Beschreibungsansatz, in dem materielle Gegebenheiten und Beschaffenheiten apparativer, technischer Objekte mit physiologischen, psychologischen, epistemologischen und soziologischen Strukturen verschränkbar gemacht werden«,¹¹ dann liegt hier nicht nur eine Analogie zur Rheinbergerschen Konzeptionalisierung des Experimentalsystems vor, sondern das Dispositiv scheint genau der Ort zu sein, der die Produktion von Neuem nicht nur möglich, sondern Neues auch sichtbar, und damit beobachtbar macht.

Eine erste Gruppe von Aufsätzen dieses Bandes widmet sich verschiedenen Dimensionen dieses dispositiven Aspekts des Neuen. So versteht etwa *Lisa Gotto* einen Videoclip von Chris Cunningham als eigenständiges Experimentierfeld, als Beobachtungsanordnung einer medialen Neuartigkeit, die sie als Begegnungszone des Taktilen und des Visuellen identifiziert. Vor dem Hintergrund der Frage, ob nicht das Primat des Visuellen angesichts neuer (Medien-)Technologien möglicherweise an seine Grenzen, und damit an sein Ende stößt, nimmt Lisa Gotto Cunninghams Clip zum Anlass, nicht nur den Tastsinn einer Um- und Aufwertung zu unterziehen, sondern das Medium Fernsehen einmal nicht »okularzentrisch« zu denken, sondern es als Nahmedium unter dem Aspekt des Taktilen zu betrachten.

Mit dem Videoclip befasst sich auch der Beitrag von *Matthias Weiß*. Er analysiert, wie *WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL* von Madonna auf das filmgeschichtliche Motiv der Frau am Steuer rekurriert. Dieses Motiv ist genderpolitisch immer mit einem emanzipatorischen Impetus verbunden und seine filmgeschichtlichen Bezüge werden durch das Video in etwas Neues überführt. Interessant scheint zu sein, dass sich die (verschiebende) Wiederholung und der Rekurs auf etwas Vorgängiges als maßgebliche Charakteristika des Videoclips identifizieren lassen, ein

11 Lorenz Engell: Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien. In: Ders./Joseph Vogl (Hg.): *Archiv für Mediengeschichte – Mediale Historiographien*. Weimar, 2001, S. 33–56, hier S. 41.

Befund, der Rückschlüsse auf die Funktion des Neuen und Alten für das Bild- und Zeitregime des Mediums Fernsehen zulässt.

Ebenfalls mit diesem befasst sich der Beitrag von *Ingo Landwehr*. Seine Analyse des Fernsehens als Medium der Entsorgung gründet auf dem die temporale Struktur des Mediums beschreibenden Konzept des flow. In Ingo Landwehrs Konzeptionalisierung drückt sich darin gerade keine zeitliche Linearität aus, sondern ein Prozess, der die Dichotomie von alt und neu permanent unterwandert, dabei aber gleichzeitig problematisiert. Verdeutlicht wird dies anhand der Tatsache, dass sich selbstreferentielle Formate wie der SCHWARZE KANAL des DDR-Fernsehens, aber auch neuere Formate wie TVTOTAL, SWITCH oder ZAPPING insbesondere der Entsorgung von Normabweichungen, – dem Neuen mithin –, widmen, auf das sie auf diese Weise aber gleichwohl angewiesen sind. Alt und Neu wirken so als operative Funktionen nicht nur besagter Formate, sondern des televisiven Zeitregimes im Allgemeinen.

Silke Roeslers Beitrag skizziert anhand von Spike Lees 25TH HOUR eine Konstellation, in der sich Film- und Stadtraum überlagern oder ineinander verschalten. Dabei werden nicht nur neue personale und stadtstrukturelle Konstellationen sichtbar, sondern auch filmisch geht 25TH HOUR neue Wege. Am Ende wird mit dem Film ein Arrangement sichtbar, das nicht nur eine neue politische Konstellation repräsentiert, sondern das eine solche Konstellation ist.

Epistemologie des Neuen

Inwiefern das Neue epistemologisches Potential besitzt, indem überhaupt erst unter seinen Voraussetzungen Aussagen über das vermeintlich Alte getroffen werden können, zeigt *Stefan Blaske* in seinem Beitrag anhand der Untersuchung von Phänomenen, die konventionelle Mediengrenzen überschreiten, wie etwa die Live-Übertragungen von Opern-Aufführungen ins Kino oder die Fernsehausstrahlung von im Theater gefeierten Gottesdiensten. Solche medialen Transgressionen, so seine These, sind in der Lage die medialen Charakteristika und Konventionen, sowie die Wahrnehmungs- und Verhaltensmuster, die mit spezifischen Einzelmedien verbunden werden, überhaupt erst offenzulegen. Erst die Transformationen von Dispositiven und die intermedialen Übergänge sind es, die einerseits Medienwandel und Medien-Werden ermöglichen, und andererseits neue Erkenntnisse über vertraute Medien befördern.

Eine ähnliche These extrahiert auch *Florian Sprenger* aus der Medientheorie Marshall McLuhans. Aus wissenschaftshistorischer Sicht rekonstruiert sein Beitrag den theoretischen Status des Neuen innerhalb McLuhans Denken. Dabei zeigt er am Beispiel der Konzeptionalisierung des Mediums Fernsehen nicht nur auf, welchen unausgesprochenen zeitgenössischen Einflüssen die Medientheorie McLuhans unterliegt, sondern identifiziert dort auch mindestens zwei neuralgi-

sche Punkte, die zentral an der Frage nach dem Neuen ansetzen. Denn erstens gilt McLuhans vornehmliches Interesse der Frage, wie neue Medien entstehen, wie sie sich beschreiben lassen und welche Auswirkungen sie auf bestehende Weltverhältnisse entwickeln, und zweitens und darauf aufbauend, auf welche Weise das Neue als epistemologische Folie wirksam wird, vor der Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft beschreibbar werden.

Methodologie des Neuen

Welche Probleme die Beschäftigung mit einem als neu identifizierten Phänomen aufruft, schildert der Beitrag von *Jan Philip Müller* anhand des Aufkommens des Tonfilms. Seine Rekonstruktion der Auseinandersetzung Antonin Artauds mit dieser seinerzeit unerhörten Erscheinung, verbindet die aus medienhistoriographischer Sicht elementare Problematik einer möglichen Datierung, das heißt der Möglichkeit einer Beantwortung der Frage nach einem Wann des Tonfilms, mit dem Argument, dass es keinesfalls unproblematisch ist, ein mediales Phänomen überhaupt als neu zu klassifizieren. Für Artaud bleibt der Tonfilm immer ein »Monster«, weil er die Heterogenität, aus der er entsteht, niemals in eine eigene Identität, und damit in etwas Neues überführen wird. Da die Einheit von Ton und Bild immer eine phantasmagorische bleiben wird, bleibt auch die Frage offen, ob es in diesem Falle legitim ist, vom Tonfilm überhaupt als einem neuen Medium zu sprechen.

Mit dem gleichen Problem, jedoch mit ganz unterschiedlicher Akzentsetzung, setzt sich der Beitrag von *Sebastian Höglinger* auseinander. Am Beispiel einer wissenschaftlich-literarischen Utopie aus dem 19. Jahrhundert führt er vor, dass sich dort bereits, weit vor jeglicher offizieller Geburtsstunde des Kinos, filmisches Bewusstsein im Medium der Literatur etabliert. Die dort formulierten prä-kinematographischen Filmbilder leiten dazu an, zentrale Paradigmen der Filmtheorie und Filmgeschichte zu überdenken. Die Konsequenzen aus seinen Überlegungen betreffen dabei nicht nur die Idee einer Geburtsstunde des Kinos, sondern reichen bis in die aktuelle Diskussion um die Digitalisierung des Filmbildes.

Die Frage nach dieser Zäsur zwischen analogem und digitalem Film bespricht auch *Dennis Göttel*. Er zeigt an zwei Filmen von Derek Jarman und Kerry Conran, wie dort auf je spezifische Weise eine Reflexion des Topos der Fläche stattfindet. Diese liest er als Spur des kinematographischen Dispositivs, genauer der Kinoleinwand als selbst unsichtbar bleibende Bedingung der Möglichkeit von Sichtbarkeit. Es sind in dieser Perspektive die Filme selbst, die den Medienumbruch, den Übergang vom analogen zum digitalen Kino beobachten, indem sie die Differenz zwischen beiden motivisch, technisch und ästhetisch markieren.

Adina Lauenburger spitzt die Frage nach der Konstellation von alten und neuen Dispositiven anhand des Verhältnisses von Filmbild und Videobild zu. Dabei geht

es ihr jedoch nicht um die Frage der ontologischen Differenz zwischen den beiden Bildtypen. Vielmehr zeigt sie auf, mit welchen ästhetischen Mitteln das Filmbild immer schon in der Lage war, bestimmte Funktionen und Erscheinungen zu produzieren, die gemeinhin dem Videobild zugeschrieben werden.

Das Verhältnis von Neuem und Altem ist folglich kein einfach zu konturierendes, sondern verlangt, wie *Daniela Wentz* ihrerseits herausarbeitet, nach einer Auseinandersetzung, die nicht nach der »Originalität einer Aussage«, sondern der »Neuartigkeit der Ordnung des Aussagens« sucht. Angesichts nach wie vor dominant auftretender Formate von Familie und Häuslichkeit, die gerade vor dem Hintergrund aktueller Diskussionen zum Ende des Fernsehen anachronistisch anmuten mögen, zeigt sie, dass der Raum der Familie als Teil des televisiven Dispositivs niemals stabil, sondern immer schon Problem des Fernsehens gewesen ist, das es auf multiple Art und Weise reflektiert, und wie diese Reflexion ihrerseits Transformationen unterläuft.

Ein weiteres methodologisches Problem, das sich aus der Beschäftigung mit Neuem ergibt, bearbeitet auch der Beitrag von *Martin Schlesinger*. Anhand eines für die Thematik dieses Bandes geradezu paradigmatischen Gegenstandes, nämlich des zeitgenössischen Kinos Brasiliens, geht der Beitrag der filmwissenschaftlich stark umkämpften Frage nach, ob es sich bei diesem Kino wirklich um ein ästhetisch neues Kino handelt, und wie sich diese ästhetische Neuheit analytisch fassen lässt. Vor diesem Hintergrund plädiert der Beitrag für die Philosophie des Films als Methode, strukturelle Veränderungen binnenfilmisch zu begreifen, nämlich als genau diejenigen Konzepte des Neuen, die die Filme selbst entwickeln und reflektieren.

(Selbst-)Beobachtung des Neuen

Der zweite oben angedeutete Punkt aus Rheinbergers Überlegungen zum Neuen fordert besondere medienwissenschaftliche Aufmerksamkeit. Offenbar genügt es in den Wissenschaften eben nicht eine Nährlösung mit einer Bakterienkultur anzusetzen oder Teilchenmaterial durch eine Nebelkammer zu schicken. Immer braucht es mindestens einen Wissenschaftler, der diese Prozesse systematisch einrichtet, beobachtet, interpretiert und beschreibt, denn von selbst zeigt sich hier nichts und schon gar nichts Neues. Und noch mehr: die Beschreibung und Beobachtung produziert unmittelbare Rückkopplungen auf das Beobachtete. Unter den Bedingungen von technischen Medien finden solche Beobachtungs- und Rückkopplungsprozesse nun nicht mehr zwangsläufig unter direkter Beteiligung von Menschen statt, sondern Experimentalsysteme führen diese Vorgänge automatisch aus und werden höchstens in dieser Beobachtung noch von Menschen beobachtet. Erweitert man diese Feststellung etwas auf die Genesen und Genealogien des Neuen außerhalb der Naturwissenschaften, so muss ein besonderes Au-

genmerk also auf die Beobachtungs- und Selbstbeobachtungsmedien der Kulturen gerichtet werden, die in den Dispositiven jene Differenzen kenntlich machen, die in der Folge nicht nur Oberflächeneffekte bleiben, sondern auch in der Tiefe Umwälzungen produzieren.

Als eine solche Apparatur der Beobachtung des Neuen versteht *Axel Roderich Werner* die Arbeiten des Regisseurs Peter Greenaway. Diese reflektieren dominant die Verfassungen von Medien, die gegenwärtig von einem Umbruch determiniert sind. Dabei verbinden sie die Selbstthematizierung des eigenen, Greenawayschen, Werkes konsequent mit der Geschichte des Kinos, den Einflüssen, denen es durch technologische, institutionelle, ästhetische und ökonomische Neuerungen sowie durch neuere Medien unterliegt, – mit dem erklärten Ziel einer Neu-Erfindung des Kinos selbst, die wiederum konstant als solche problematisiert wird. Insofern erscheint die Arbeit Greenaways nicht nur als Beobachtungs- sondern vielmehr als sich selbst beobachtendes Experimentalsystem des Neuen, das nicht nur nach dem Neuen sucht, sondern in dem das Neue gar als »epistemisches Ding« im Sinne Rheinbergers erscheint.

Valerie Deifels Beitrag demonstriert besonders deutlich, wieso sich medienwissenschaftliche Forschung nicht mit ästhetischen Überlegungen allein zufrieden geben kann. In ihren Thesen zur Leerstelle in Film und Wahrnehmung als konstituierender Größe für die Öffnung regelhafter Strukturordnungen und damit einer möglichen Stelle für Neues zeigt Valerie Deifel wie sich ästhetischer und naturwissenschaftlicher Diskurs in einer epistemologischen Metapher überkreuzen. Medien, so könnte man diese Thesen weiter treiben, sind also niemals nur Repräsentanten einer Welt, sondern sie formieren Wahrnehmungsstrukturen, von denen sie selbst wiederum zu neuen Konstellationen angeordnet werden.

Einer medialen Neuartigkeit widmet sich auch der Beitrag von *Guido Kirsten*. Sein Interesse gilt einem kinematographischen Trend, zu beobachten etwa in den Filmen der Berliner Schule oder auch des zeitgenössischen französischen Kinos, den er unter dem Begriff des filmischen Realismus verortet. Die bislang weitgehend ausgebliebene wissenschaftliche Beleuchtung dieser Filme führt er auf eine theoretisch nicht ausreichend konzeptionalisierte Verwendung des Realismus-Begriffs innerhalb der Filmtheorie zurück. Sein Beitrag verdeutlicht, dass es gerade die neuen Phänomene sind, in diesem Fall nicht etablierte Formen filmischen Erzählens, die erstens die Unzulänglichkeit bisher bewährter Theorien und Methoden aufzudecken in der Lage sind, und die zweitens und in Konsequenz die Neukonzeptionalisierung von Methoden zu ihrer Beschreibung herausfordern.

Der Beobachtung und Neukonstituierung von historischen Verhältnissen widmet sich *André Wendlers* Beitrag oder vielmehr: er verfolgt, wie das Kino selbst die Geschichte eines seiner Akteure – hier des Stuntman – schreibt. Gleichzeitig reflektiert es diese Historisierungen fortwährend und bietet schließlich eine alterna-

tive, um nicht zu sagen neue Version dieser Geschichte an, in der Stuntmen nicht mehr ohne Stuntwomen zu begreifen sind. Das Neue dieser Geschichte ergibt sich insbesondere aus der konsequenten Entbergung von Sichtverhältnissen, welche die Optik historischer Erkenntnis unhintergebar prägen und deren kinematographische Version hier einmal vor Augen tritt.

Niklas Schrapes Beitrag untersucht die politische Dimension des Computerspiels. Seine Analyse, die sich insbesondere der Frage nach möglichen, den Spielen inhärenten Bedeutungsangeboten widmet, kommt zu dem für diesen Band wichtigen Schluss, dass sich diese Bedeutungsebene weniger in den Repräsentationen des einzelnen Spiels verorten lässt, als vielmehr aus dem Verhältnis herausgearbeitet werden kann, welches Computerspiele zu theoretischen Modellen und den Gegenwarten, in denen sie Geltung erlangen und die sie mitbestimmen, unterhalten. In dem Maße, so seine These, wie wir auf Simulationen vertrauen, um uns die Welt zu erklären, wird die Welt spielbar, berechenbar, quantifizierbar. Die Medien der Gegenwart und die Gegenwart dieser Medien sind prinzipiell aufeinander verwiesen, ja unabtrennbar, so könnte eine Schlussfolgerung aus diesem Beitrag lauten.

Maja Figges Aufsatz interessiert sich für die Frage, auf welche Weise das Kino im Deutschland der 50er Jahre an einer Neudefinition von Deutschsein arbeitet. Ihre Lesart des Films *ALLE LIEBEN PETER* mit Peter Kraus in der Hauptrolle macht deutlich, auf welche Weise am Körper des Protagonisten weiße Männlichkeit inszeniert wird, dabei aber zugleich als unproblematisch, weil nicht (mehr) rassistisch in Szene gesetzt wird. Insbesondere durch die Vereinnahmung von Differenzen durch den Protagonisten und in der Aneignung afroamerikanischer Populärkultur, etabliert sich ein Normalisierungsprozess von »Deutschsein als Weißsein, in de(m) das vermeintliche Versprechen einer Entlastung von den nationalsozialistischen Verbrechen durch die ›neue‹ Generation enthalten ist.«

Jobst Miksche stellt sich zu den mit der Digitalisierung einhergehenden Transformationsprozessen, hier im Bereich der populären Musik, eine Frage, die das Nachdenken über Medien spätestens seit der Radiotheorie Brechts umtreibt, nämlich die nach den Möglichkeiten gesellschaftlicher Veränderung durch technische Medien. Unter Rückgriff auf Ernesto Laclaus und Chantal Mouffes Begriff der radikalen Demokratie untersucht er, wie die Digitalisierung dazu beitragen kann, Produktion, Distribution und Konsum populärer Musik zu demokratisieren. Am Beispiel des MP3-Formates und der Musikausbörse Napster lotet er die Machtverhältnisse und Handlungsmöglichkeiten der Akteure auf diesem Feld aus und führt auf diese Weise modellhaft vor, auf welche Weise sich die Wechselwirkungen technischer Veränderungen und gesellschaftlicher Entwicklungsprozesse produktiv denken lassen.

Die Anlehnung dieser Überlegungen zu den Medien und dem Neuen an Rheinbergers Ausführungen zur experimentellen Hervorbringung des Neuen in den Na-

turwissenschaften ist unterdessen weder zufällig noch folgenlos. Wenn es nämlich stimmt, dass die Moderne der Struktur nach nicht vom Neuen lassen kann und noch viel mehr: das spezifisch Moderne gerade in der konsequenten Verfertigung und Affirmation des Neuen zu suchen ist, dann muss der Blick mit den Naturwissenschaften gerade auf jene Formation des Wissens fallen, die in der Moderne vielleicht wie keine andere eine Sonderrolle eingenommen hat. Die Rede vom Neuen als Output eines Experimentalsystems ist keine Allegorie, sondern in ihr zeigt sich der spezifische Charakter moderner Wissensproduktion im Zeitalter technischer Medien. Gleichzeitig öffnet sie den Weg zu einer Genealogie der Medien, die neues produzieren, kommunizieren, differenzieren und letztlich etablieren.

Dank

Die Beiträge dieses Bandes sind hervorgegangen aus dem 21. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquium, welches im März 2008 an der Bauhaus-Universität Weimar stattgefunden hat. Ein Dank für die finanzielle Unterstützung zur Durchführung der Tagung geht an die Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar, insbesondere an die Professuren Medien-Philosophie und Geschichte und Theorie der Bildmedien. Die Drucklegung wurde durch Mittel des Internationalen Kollegs für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie – IKKM, Weimar ermöglicht, das diesen Band in seine Schriftenreihe aufgenommen hat. Auch hierfür ein herzlicher Dank.

Kontaktieren

Zur medialen Begegnungszone von Visualität und Taktilität

von Lisa Gotto

Was könnte neu sein an der Frage des Kontakts? Vielleicht liegt die Sache auf der Hand. Sollte dem so sein, dann scheint ein Blick auf die Oberfläche der Hand und ihre epidermische Kontakt-ebene lohnenswert. Die folgenden Überlegungen beginnen daher mit der Frage nach Haut und Andershäutigkeit. Sie bildet sozusagen die haptische Grundlage für die Auseinandersetzung mit dem Zusammentreffen von Visualität und Taktilität, der ich anhand einer exemplarischen Anschauungsfigur, dem Videoclip *AFRICA SHOX* (Chris Cunningham, USA 1998) nachgehen möchte.

Einen ersten Berührungspunkt bietet das Werk des Kolonialismuskritikers Frantz Fanon. Es soll hier vorgestellt werden als eine Möglichkeit, die Zone einer Begegnung auszuloten, die im Moment des Zusammentreffens diverse Weisen des Kontakts erkennen lässt. Diese Weisen implizieren unterschiedliche Sinnesmodalitäten – wobei jene einander nicht ausschließen sondern vielmehr umfassend einschließen und so auch Perspektiven für medientheoretische Fragen der Wahrnehmung eröffnen. Entsprechend lassen sich Fanons Ausführungen selbst als Zone des Übergangs verstehen, die die Begegnung von Blick und Berührung als vielschichtige Vermittlungsfigur thematisieren. In seinem 1952 erstmals erschienenen Werk *Schwarze Haut, weiße Masken* befasst sich Fanon mit verschiedenen Formen des Zusammentreffens von Selbst- und Fremdbild. Besonderes Interesse widmet er dabei der Frage des Visuellen im Spannungsfeld von ethnischer Differenz und psychischer Identifikation. In den von Fanon beschriebenen Sehakten bezeugt der Blick des Weißen nicht nur die Existenz des schwarzen Körpers, sondern setzt ihn gleichzeitig der Gefahr der Auflösung aus. Der Effekt dieser Entsubstantialisierung besteht in einer Transformation des geschlossenen Körperkonzepts, das von einer visuell determinierten Oberflächenpolitik überlagert wird: »Was war es für mich anderes als eine Loslösung, ein Herausreißen, ein Blutsturz, der auf meinem ganzen Körper schwarzes Blut gerinnen ließ?«¹ Auffällig bei dieser Ausführung ist die Visualisierung des Blutes als distinkter Determinante der rassischen Identität. Dies ist insofern bemerkenswert, als dass biologistische Taxonomien lange Zeit nicht die Haut sondern allein die Zusammensetzung des Blutes als Definitionskriterium der Rasse voraussetzten – jenseits einer auf Sichtbarkeit gegründeten Evidenz. Mary Ann Doane betont:

1 Frantz Fanon: *Schwarze Haut, weiße Masken*. Frankfurt am Main 1985 [1952], S. 81.

»The legal criterion for racial identity in the United States has historically been linked to blood rather than skin. The polarization of white and black insures that there are no gradations in racial identity – one drop of ›black blood‹ effectively makes one black. Genealogy, a potentially invisible history, ultimately determines racial identity.«²

Das Blut als kategorisches Kriterium der rassistischen Identität verlagert sich nun bei Fanon vom Inneren auf das Äußere. Der Vorgang des Sehens fungiert dabei als aggressiv-transzendentes Werkzeug des Unterdrückers, der mittels eines kodifizierten, auf Kontrolle basierenden Blicks dazu in der Lage ist, den Schwarzen als Objekt zu markieren und ihn so auf ein Oberflächenwesen zu reduzieren. Dies zeitigt besondere Folgen – nämlich physische: »Und das Körperschema, an mehreren Stellen angegriffen, brach zusammen und machte einem epidermischen Rassenschema Platz.«³ Das Prinzip des epidermischen Rassenschemas verweist auf eine der Grundkonstanten der repressiven Macht des Rassismus. Dabei wird die Haut als unmittelbar sichtbares Organ zum Ort der Entfremdung, zu einer Hülle, die sich gerade auf Grund ihrer konstanten Sichtbarkeit als Vorstellungsmuster des Herrschaftsdiskurses konstituiert. Fanon beschreibt die Unterwerfung unter den sezierenden weißen Blick als qualvolle Erfahrung, der der Unterdrückte nicht entkommen kann: »Ich bin von außen überdeterminiert. Ich bin nicht der Sklave der ›Vorstellung‹, welche die anderen von mir haben, sondern meiner eigenen Erscheinung.«⁴ Fanons Ausführungen zur visuell bedingten Identifikation des kolonialen Anderen haben im Zuge der *Postcolonial Studies* neue Aufmerksamkeit erfahren. So haben viele Autoren das von Fanon entwickelte »epidermische Rassenschema« einer eingehenden Untersuchung unterzogen. Die Funktion der Haut als Signum der ethnischen Differenzierung hat beispielsweise Homi Bhabha prägnant herausgestellt. Er geht davon aus, dass »die ›Haut‹ im rassistischen Diskurs [...] ein primärer Signifikant des Körpers und seiner sozialen und kulturellen Korrelate ist.«⁵ Deren Farbe wiederum bildet unterschiedliche Markierungen aus, die die Haut als garantierte Identität nach Außen trägt: »Die Differenz des Objekts der Diskriminierung ist sowohl sichtbar als auch natürlich – Farbe als das politische/kulturelle Zeichen von Minderwertigkeit oder Degeneriertheit, Haut als deren natürliche Identität.«⁶

Es ist nicht verwunderlich, dass sich die Beachtung der Haut im Kontext des Kolonialismus an ihre sichtbare Farbigkeit bindet. Tatsächlich scheint damit der Beginn eines forschenden Hautinteresses, wie er sich in der Mitte des 17. Jahrhunderts herausgebildet hat, noch einmal aufgenommen zu werden. Denn die frühesten Untersuchungsfragen, mit denen die Haut erst zum epistemischen Ding wird,

2 Mary Ann Doane: *Femmes Fatales: Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. New York/London 1991, S. 229.

3 Fanon 1985, S. 81.

4 Ebd., S. 84.

5 Homi K. Bhabha: *Die Verortung der Kultur*. Tübingen 2000, S. 121.

6 Ebd., S. 118.

betreffen zunächst nicht ihre organische Beschaffenheit sondern ihre Anschaulichkeit, wie Claudia Benthien in einem Überblick zur Wissenschaftsgeschichte und Anthropologie der Hautfarben nachweist.⁷ Während die Haut im Moment der Anschauung als eine Art abschließende Hülle erscheint und im Modus des Visuellen eine wahrnehmungsspezifische Distanzbeziehung voraussetzt, erweitert sich dieses Spektrum mit der Integration einer weiteren Komponente – nämlich der taktilen. Benthien weist darauf hin, dass die Haut »in der Perzeption des anderen sowohl durch die Nahsinne als auch durch die Fernsinne erfahrbar«⁸ ist. Berücksichtigt man jenes Potential des Taktilen, dann wäre mit Ulrike Bergermann danach zu fragen,

»ob die Begriffe, die wir entsprechend a priori an die Wahrnehmung und schließlich an das Denken anlegen, derart vom Visualprimat geprägt sind, dass sie überdacht werden müssen – sei es, weil sich das Erfahrbare mit den neuen Technologien ändert und die Trennschärfe epistemologischer Begriffe anzupassen wäre, oder im Zuge einer Umbewertung vernachlässigter Sinne, die eine methodologische Selbstreflexion einfordert.«⁹

Jener Frage soll im Folgenden nachgegangen werden, und zwar in Anbindung an eine Technologie, deren Bezeichnung das Nachdenken über den Nahsinn zunächst paradox erscheinen lässt – nämlich das Fernsehen. Dieses Nachdenken führt zurück zur Haut und ihren Funktionen bzw. zu der Bildfläche, die Chris Cunningshams Videoclip *AFRICA SHOXS* als Experimentierfeld derselben anbietet.

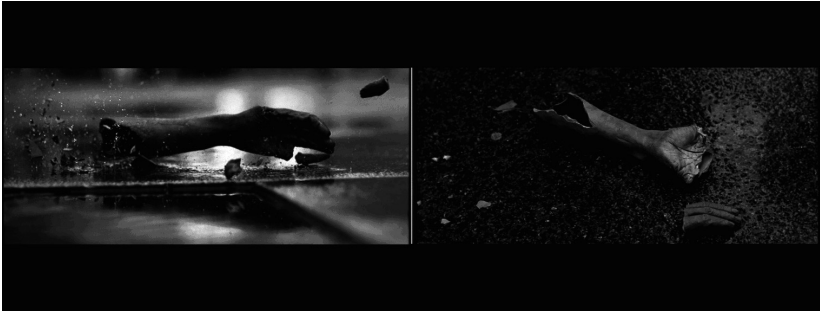
Die Grundstruktur des Clips lässt sich in vier Abschnitte untergliedern. Vorge stellt wird zu Beginn der dunkelhäutige Protagonist des Geschehens – und mit ihm das Problem der Sichtbarkeit, denn zunächst ist er kaum zu erkennen. Im Dunkel eines Hinterhofs der New Yorker Wall Street kauert zwischen Mülltonnen eine Figur, die ganz unten zu sein scheint – so weit unten am Bildrand, dass sie erst im Moment des Aufrichtens sichtbar wird. Weiterhin fällt auf, dass sie sich zunächst tastend (entlang der Mauer), dann taumelnd fortbewegt. Dies hängt offenbar damit zusammen, dass der Blick der Figur (also derjenige Sinn, der üblicherweise der Orientierung im Raum dient) getrübt ist: Die glasigen Augen scheinen auf dem Weg ins Freie, der durch ein ständiges Straucheln und Stolpern gekennzeichnet ist, keinerlei Stütze zu bieten. Auf jenem Weg, dessen Strecke im zweiten Abschnitt durch die Straßen Manhattans führt, ereignet sich dann ein folgenreicher Zusammenstoß. Die Figur streckt haltsuchend ihren Arm aus – und verliert ihn im nächsten Moment. Dieser Verlust wird durch das Zusammentreffen mit einer anderen,

7 Vgl. Claudia Benthien: *Im Leibe wohnen. Literarische Imagologie und historische Anthropologie der Haut*. Berlin 1998, S. 169–178.

8 Ebd., S. 12.

9 Ulrike Bergermann: *Tastaturen des Wissens. Haptische Technologien und Taktilität in medialer Reproduktion*. In: Sybille Peters, Martin Jörg Schäfer (Hg.): *Intellektuelle Anschauung. Figurationen von Evidenz zwischen Kunst und Wissenschaft*. Bielefeld 2006, S. 301–324, hier: S. 301.

einer weißen Figur intiiert, sie geschieht – und das ist bereits beunruhigend – geradezu beiläufig, nämlich im Vorbeigehen. Das eigentlich Irritierende ist jedoch, dass die physische Verstümmelung keinerlei organische Merkmale aufweist. Aus dem versehrten Körper fließt kein Blut, ebenso wenig aus der abgetrennten Extremität. Sie erweckt vielmehr den Eindruck einer substanzlosen Hohlform, die vom Körper absplittert, um schließlich beim Auftreffen auf dem Boden zu zerbersten und in Scherben zu zerfallen. Im Folgenden geht der Protagonist zunehmend weiterer Gliedmaßen verlustig, immer auf dieselbe Weise.



AFRICA SHOX (Chris Cunningham, USA 1998)

Der dritte Abschnitt zeigt ihn schließlich in einer Parkgarage, wo er auf eine Gruppe Breakdancer trifft. Doch auch der geschlossene Innenraum scheint keinen Schutz zu bieten bzw. den Prozess des Zersplitterns aufhalten zu können. Im letzten Abschnitt gelangt der Versehrte, der sich nur noch mühsam, nämlich auf dem einzelnen verbliebenen Bein hüpfend, fortbewegen kann, zurück auf die Straße, wo er von einem Taxi erfasst und endgültig zerstört wird. Auch dieser Vorgang scheint sich kaum merklich zu vollziehen, weder drosselt das Auto seine Geschwindigkeit noch bleibt eine Leiche auf der Straße zurück. Stattdessen sind lediglich umher fliegende Splitterstücke und Fragmente zu sehen, die keinen Rückschluss mehr auf die ursprüngliche Form zulassen.

So verstörend das Gezeigte zunächst wirken mag, so deutlich erinnert es doch an die von Fanon vorgenommenen Überlegungen zur Struktur des kolonialen Blickverhältnisses. Dort spricht Fanon etwa von den »unzähligen Zersplitterungen meines Seins«,¹⁰ die er als Folge eines weißen Blickregimes betrachtet; von einem »zerteilt(en)« Körper¹¹ und von »Scherben« als Effekt eines zerstörten Selbst.¹² Fast scheint es so, als illustriere Cunningham die von Fanon vorgenommenen Überle-

10 Fanon, S. 83.

11 Fanon, S. 82.

12 Fanon, S. 79.

gungen, um schließlich zu einem ähnlichen Ergebnis zu kommen: »Der Schwarze besitzt in den Augen des Weißen keine ontologische Widerstandskraft«. ¹³ Das Blickverhältnis wäre dann kein reziprokes, der Schwarze bliebe aufgrund seiner unverschränkten ethnischen Sichtbarkeit dazu verdammt, sich einem übermächtigen weißen Blickapparat zu unterwerfen und sich ihm bis zum Selbstverlust auszuliefern.



AFRICA SHOX (Chris Cunningham, USA 1998)

Geht es in Cunninghams Clip also um die kritische Reflexion des Kolonialismus und seiner Folgen, um eine bis in die Gegenwart hinein wirkungsmächtige Situation des Zusammenstoßens unterschiedlicher Kulturen? Möglicherweise – vielleicht aber auch noch um etwas anderes, weiteres. Dieses weitere würde sich an einer medientheoretischen Grundüberzeugung orientieren: »Was gezeigt werden kann, ist von den Darstellungstechniken geprägt; diese sind ihrem Inhalt nicht einfach nachträglich, umhüllend beigeordnet, sondern konstitutiv«. ¹⁴ Medien sind keine Behälter sondern Bedingungsgefüge, das Mediale selbst ist nicht beiliegend sondern grundlegend. Und genau das scheint der Clip durch und in sich selbst anschaulich werden zu lassen, wenn er darauf deutet, dass die Haut nicht eine Hülle ist, unter der das Wesentliche (also das Fleisch, die Organe) verborgen liegt, sondern dass die Haut selbst das Wesentliche ist. Vor diesem Hintergrund ließe sich das im Clip so prägnant herausgestellte Motiv der Haut in seiner Doppelfunktion von Visualität und Taktilität an dasjenige zurück binden, das es überhaupt erst zur Erscheinung bringt – das Medium nämlich und hier das Medium Fernsehen. Seinem Begriff nach eher einen Fern- als einen Nahsinn adressierend scheint das Fernsehen dem Modus der Nahföhlung eher fern als nah zu stehen. Dennoch hat es einiges mit Tasten und Beröhren zu tun – etwa im Hinblick auf sein Bildsystem, dessen Verkettungen nicht durch Trennschärfe sondern durch

¹³ Fanon, S. 79.

¹⁴ Bergermann, S. 319.

Übergangunschärfe gekennzeichnet sind, im Hinblick auf eine Bildlichkeit also, die nichts mit Schnitt aber viel mit Berührung zu tun hat.¹⁵ Eine besondere Rolle spielt in diesem Zusammenhang die Fernbedienung, genauer: der Tastendruck der Fernbedienung. In sich eigentlich extrem flüchtig, kommt die Berührung im Tastendruck zu sich selbst:

»Der Tastendruck markiert und produziert die Differenz von Vorher und Nachher, von Aktualität und Virtualität. In ihm berühren sich die beiden parallel laufenden Sendungen, die er aneinander vermittelt, ebenso wie die Ereignisse auf dem Bildschirm sich mit denen vor dem Bildschirm beim Tastendruck berühren und synchronisiert werden.«¹⁶

Damit scheint im Fernsehen eine eigene Form der Berührung angelegt zu sein, ein Moment der Begegnung zumindest, der sowohl die ausschließende Unterscheidung von Nah- und Fernmedium als auch die von Visualität und Taktilität als wenig produktiv erscheinen lässt. Hier kommt etwas zusammen, das den gängigen Ordnungsmustern gemäß nicht zusammengehört. Es geht um eine Art des Kontakts, in dem Sehen und Berührung nicht mehr getrennte Register bedienen sondern zusammen wirken. Damit können auch medientheoretische Fragen anders gestellt werden. Denn ebenso wenig wie das Fernsehen als Medium der panoptischen Gesamtschau begriffen werden kann, scheint eine medientheoretische Perspektive, die dem Visualprimat verpflichtet bleibt, der beschriebenen Gemengelage gerecht werden zu können. Auch aus diesem Grund kann Cunninghams Clip als exemplarisches Moment des Übergangs betrachtet werden, in dem die Begegnung von Blick und Berührung als medial vermitteltes Zusammentreffen denkbar wird. Eine Vorstellung, die allein auf das Visuelle konzentriert wäre, würde dann an ihrer Blickfixierung zerbrechen. Denn im Zentrum des Clips steht ja eine Form von Andershäutigkeit, die sich nicht allein aus ihrer Anschaulichkeit heraus begründet. Es geht hier nicht ausschließlich um die visuelle Wahrnehmung und Deutung der Haut des Gegenübers als eines mit dem Blick eingenommenen Anderen, sondern um etwas weiteres, darin und damit wirkendes. Anders gesagt: Es geht um eine Körperoberfläche, deren Fremdheit sich nicht primär aus der Distanz der Betrachtung ergibt, sondern um eine Irritation, die sich im Modus des Berührens und Berührtwerdens vollzieht. Denn die im Clip vorgeführte unheimliche Zersplitterung ereignet sich nicht aus dem Anlass eines feindseligen Blicks sondern im Vorübergehen, beim Anrempeln, zu dem Zeitpunkt also, da die Körper im Moment der Berührung in Kontakt treten. Das bedeutet nun nicht, dass das Visuelle negiert oder

15 Vgl. Lorenz Engell: Fernsehen mit Gilles Deleuze. In: Oliver Fahle, Lorenz Engell (Hg.): *Der Film bei Deleuze. Le cinéma selon Deleuze*. Weimar/Paris 1999, S. 468–481, hier: S. 472f.

16 Lorenz Engell: Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: Stefan Münker, Alexander Roesler, Mike Sandbothe (Hg.): *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Frankfurt am Main 2003, S. 53–77, hier: S. 66.

komplett verabschiedet werden soll, berücksichtigt werden muss wohl vielmehr ein anderer Fluchtpunkt, eine ausgeweitete Begegnungszone.

Ein Modell, das der Konzentration auf das Visuelle als Erstbezug aller (Selbst-)Wahrnehmung entgegen zu wirken versucht, stellt Didier Anzieus 1985 erstmals erschienene Studie *Das Haut-Ich* dar. Der Kerngedanke ist dabei, die Ich-Genese von einem rein imaginären Szenario in den Bereich des Somatischen zu verschieben, denn anders als Lacan begreift Anzieu nicht das (Spiegel-)Bild als determinierten Ort der Subjektkonstitution, sondern schreibt der physischen Selbstwahrnehmung eine vorgängige Rolle als Bildner der Ichfunktion zu. Anzieu weist darauf hin, dass sich von all unseren Sinnen der Tastsinn als erster entwickelt: Er bildet sich beim Embryo aus, bevor dieser drei Zentimeter groß ist. Auch nach der Geburt ist es zunächst die taktile, anschließend die auditive und erst dann die visuelle Wahrnehmung, die das Erleben des Säuglings bestimmt. Weiterhin betont Anzieu, dass sich beim Embryo Haut und Gehirn aus derselben Membran, dem Ektoderm, bilden, und dass beide ihrem Wesen nach Oberflächen sind, die das Subjekt im wechselseitigen Bezug konstituieren. So fragt Anzieu ganz grundsätzlich: »Hat nicht das Denken genauso viel mit der Haut wie mit dem Gehirn zu tun? Und hat nicht das Ich, jetzt als Haut-Ich definiert, nicht die Struktur einer Hülle?«¹⁷ In Bezug auf das Ich-Erleben kommt der Haut eine besondere Vermittlerposition zu, denn als taktiles Sinnesorgan organisiert sie die Daten der Außenwelt und transportiert sie in Form von Schmerz- und Temperaturempfindungen in die Innenwelt, wo sie psychisch weiterverarbeitet werden, beispielsweise in Form von emotionalen Zustimmung- oder Abwehrmechanismen. Als Informationskanal stellt die Haut somit eine wichtige Durchgangsschleuse für die sowohl physische als auch psychische Konstitution des Subjekts dar. Darüber hinaus kommt der Haut eine signifikante Behälterfunktion zu, denn als visuelles Repräsentationsmedium bietet sie eine Oberflächenstruktur an, in die sich die Formen identifikatorischer Subjektivität einschreiben lassen: »Das Haut-Ich ist das originäre Pergament, das wie ein Palimpsest die durchgestrichenen, weggekratzten und dann überschriebenen Entwürfe einer ›ursprünglichen‹ präverbalen Schrift aus Hautspuren konserviert.«¹⁸

Dieses Konzept der Haut als Einschreibefläche ist innerhalb der Kulturtheorie mehrfach aufgegriffen worden. So gehen etwa Dietmar Kamper und Christoph Wulf von einer »Narbenschrift« aus, die sich entlang der Körperoberfläche als lesbare Erfahrung des Leibes in der Gegenwart und der Geschichte ausbreitet.¹⁹ Auch Barbara Dudens Projekt einer Kulturgeschichte des Körpers betont historische Kodierungsmomente, die an der Konstruktion einer je spezifische Beschaffenheit der

17 Didier Anzieu: *Das Haut-Ich*. Frankfurt am Main 1996 [1985], S. 21.

18 Anzieu, S. 140.

19 Vgl. Dietmar Kamper, Christoph Wulf: Lektüre einer Narbenschrift. Der menschliche Körper als Gegenstand und Gedächtnis von historischer Gewalt. In: Dietmar Kamper, Christoph Wulf (Hg.): *Transfigurationen des Körpers. Spuren der Gewalt in der Geschichte*. Berlin 1989, S. 1–7.

Körperhülle beteiligt sind. Sie plädiert dafür, »die wirklichkeitsschaffende Kraft der Vorstellung, der Wahrnehmung in einer Zeit so ernst zu nehmen, dass man ihr die Herstellung des Stoffes erlaubt.«²⁰

Die Haut dient jedoch nicht nur der Manifestation von inneren Regungen, die nach Außen getragen werden; sie ist zugleich das Medium des taktilen Körperkontaktes, wo Selbst- und Fremdwahrnehmung im Modus der Berührung zusammenkommen. Der Effekt ist ein mehrfach gedoppelter: Die Haut bildet einerseits einen Abschluss zur Umwelt, der das Selbst als schützende oder eineingende Hülle umgibt, andererseits ist sie durchlässig insofern, als sie grundsätzlich dazu in der Lage ist, Empfindungen zu transportieren. Die Berührung stellt einen weiteren ambivalenten Dopplungsprozess dar, denn sie steht für die Wechselseitigkeit von Tasten und Spüren, die im gegenseitigen Körperkontakt zusammenkommen. Elisabeth Grosz bezeichnet diesen physischen Prozess als »double sensation« und erklärt:

»The information provided by the surface of the skin is both endogenous and exogenous, active and passive, receptive and expressive, the only sense able to provide the ›double sensation‹. Double sensations are those in which the subject utilizes one part of the body to touch another, thus exhibiting the interchangeability of active and passive sensations, of those positions of subject and object.«²¹

Im Gegensatz zum visuellen Eindruck der Haut, der sich als Oberfläche aus der Distanz der Betrachtung ergibt, wird die Haut im Medium der Berührung als Empfindungsorgan kontaktiert und somit einer Konfrontation ausgesetzt, der sie sich nicht entziehen kann. Der taktile Kontakt bildet gewissermaßen die Schnittmenge zwischen dem Selbst und dem Anderen und steht somit für eine Form der Ambivalenz, die Dieter Mersch als »Selbstverdopplung«²² bezeichnet. Entscheidend ist in diesem Zusammenhang, so Mersch, dass das Taktile als distanzloser Sinn funktioniert, als eine Überwindung der Differenz, die sich als unausweichlicher Grenzgang ausbreitet:

»Folglich handelt es sich beim Taktilen in erster Linie um einen Indifferenzsinn; er duldet keinen Entzug. Sein Format ist die Diffusion, die Entgrenzung. Unerbittlich fließen Innen und Außen wie gleichermaßen Subjekt und Objekt oder Ich und Anderes ineinander: Ich berühre eine Fläche ebenso gut wie diese mich berührt. Hingegen ›entfernt‹ der Blick, selbst wenn er fasziniert ist; was wir fühlen, rückt stattdessen auf den Leib, wir berühren es mit unserer eigenen Körperlichkeit. Die ganze Struktur der Taktilität folgt dieser Logik, die auch als eine Struktur der Selbstverdopplung beschrieben werden kann, sofern wir in der Berührung immer zugleich Berührende wie Berührte sind. Nicht nur tasten wir nach einem Ding, einem Gegenstand, einem Körper, wir

20 Barbara Duden: *Geschichte unter der Haut. Ein Eisenacher Arzt und seine Patientinnen um 1730*. Stuttgart 1991, S. 10.

21 Elisabeth Grosz: *Volatile Bodies. Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington 1994, S. 35–36.

22 Dieter Mersch: Dialoge. Taktilität und Entgrenzung. In: Christine Hanke, Regina Nössler (Hg.): *Haut*. Tübingen 2003, S. 233–239, hier: S. 236.

werden auch von dem, was wir ertasten, angegangen – mit allen Konnotationen von ›Angang‹, von Affektion.«²³

Die Haut wird somit gleichsam zum Medium der Konjunktion, das die Differenz selbst in Frage stellt und ein eigenes Terrain der Nichtabgrenzung eröffnet.

Das von Mersch angesprochene Verhältnis von Blick und Taktilität ist innerhalb der Medientheorie mehrfach thematisiert worden. Hartmut Böhme etwa weist darauf hin, dass der Blick keineswegs ausschließlich als Fernsinn deklariert werden kann, sondern dass das Sehen sehr eng mit Berührung und Kontakt zu tun hat. In seinem Plädoyer für den erkenntnistheoretischen Zusammenschluss der beiden Wahrnehmungsweisen fragt Böhme: »Könnte es sein, dass die Blicke eine Art abgeleiteten Tastens sind? Wissen wir nicht sofort, was es heißt, etwas ins Auge zu fassen, etwas aus dem Blick zu verlieren – wie man nämlich ein von der Haut gespürtes Ding aus der Hand verliert, so dass man keinen Kontakt mehr zu ihm hat?«²⁴ Während die theoriegeschichtlich lange verfochtene Privilegierung des visuellen Fernsinns eine »Verdrängung der niederen Sinne«²⁵ implizierte und diese Blickrichtung »die Ausarbeitung einer phänomengerechten Wahrnehmungstheorie langfristig verhindert«²⁶ hat, erkennt Böhme im elektronischen Zeitalter die Möglichkeit eines neuen theoretischen Zugangs. So

»denken erst heute, wo die Bilderflut der Medien nicht nur den Einzelnen, sondern den Globus umspült, avancierte Medientheoretiker darüber nach, ob die visuellen Medien nicht in Wahrheit Medien der Berührung sind. Man bemerkt bereits, dass das Tasten und Spüren der nächste Angriffspunkt in der elektronischen Kolonisierung der Sinne sein wird.«²⁷

Auch wenn Böhme keinen der »avancierten Medientheoretiker« beim Namen nennt, sind Rückschlüsse auf die prägnantesten Ansätze einer medienspezifischen Form der Taktilität möglich. Weit rezipiert wurde beispielsweise Marshall McLuhans Auffassung der Technik als Organverlängerung, als eine mediale Extension der menschlichen Sinne und Nerven. Deutlich betont er dabei sein Verständnis der multisensorischen Perzeption, eine Art der umfassenden Wahrnehmung, die alle Sinne einbezieht. Das Taktile kann entsprechend nicht auf ein einzelnes Organ reduziert werden, sondern ergibt sich aus der Kombination und wechselseitigen Verflechtung aller Sinne:

23 Mersch, S. 235–236.

24 Hartmut Böhme: Der Tastsinn im Gefüge der Sinne. Anthropologische und historische Ansichten vorsprachlicher Aisthesis. In: Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH (Hg.): *Tasten*. (= SchriftenreiheForum / Band 7). Göttingen 1996, S. 185–210, hier: S. 201.

25 Böhme, S. 206.

26 Böhme, S. 206.

27 Böhme, S. 206.

»Unser Wort ›erfassen‹ oder ›begreifen‹ selbst schon weist auf die Art und Weise hin, wie wir eine Sache durch eine andere verstehen, wie wir viele Seiten gleichzeitig durch mehr als einen Sinn zur selben Zeit manipulieren und aufnehmen. Es beginnt nun klar zu werden, dass das ›Tastgefühl‹ nicht die Haut ist, sondern das Wechselspiel aller Sinne, und beim ›In-Fühlung-bleiben‹ oder ›Fühlungsaufnehmen‹ handelt es sich um eine fruchtbare Verbindung aller Sinne.«²⁸

Sinnliche Empfindungen zeichnen sich demnach durch ihr transferables Potenzial aus, durch eine Form der Wechselhaftigkeit, aus der die Wahrnehmung der Welt hervor geht. Erst durch das Zusammenspiel der unterschiedlichen Formen und Facetten des Sinneseindrucks wird das ›Fühlungsaufnehmen‹ überhaupt möglich.

Im Anschluss an Marshall McLuhans Thesen zur Extension des menschlichen Körpers formuliert Derrick de Kerckhove sein Konzept einer elektrozeitlichen »Skin of Culture«.²⁹ Kerckhoves Verständnis einer medial organisierten Haut orientiert sich dabei an McLuhans Feststellung: »Nachdem wir jahrhundertlang ganz bekleidet und im optischen Raum eingeschlossen waren, geleitet uns das Zeitalter der Elektrizität in eine Welt, in der wir mit der ganzen Oberhaut leben und atmen.«³⁰ Der von McLuhan konstatierte organische Funktionszusammenhang wird bei Kerckhove in einem Modell zusammengefasst, das sich auf die Oberfläche des Medialen, das Design als die Resonanz der technologischen Innovation, konzentriert. Kerckhove erklärt: »Design often echoes the specific character of technology and corresponds to its basic pulse. Being the visible, audible or textual outer shape of cultural artefacts, design emerges as what can be called the ›skin of culture‹.«³¹ Eine weitere Anknüpfung an die Überlegungen McLuhans stellt Kerckhoves Eintreten für ein an der Taktilität ausgerichtetes Verständnis der perzeptiven Erfahrung dar. Ähnlich wie McLuhan geht auch Kerckhove davon aus, dass die Verbindung der sinnlichen Wahrnehmung mit den technischen Medien eine unauflösbare sei und dass der Komplex dieser Verknüpfung keineswegs durch die Reduktion auf nur einen Sinn erschlossen werden könne. So sei die Auffassung einer visuell organisierten Kultur durch die eines taktilen Zusammenhangs zu ersetzen, der durch einen weltumspannenden Vernetzungscharakter gekennzeichnet ist:

»The physical sensation of being somewhere specific is a tactile experience, not a visual one. It is environmental, not frontal. It is comprehensive, not exclusive. My point-of-being, instead of distancing me from reality like a point-of-view, becomes my point of entry into sharing the world.«³²

Deutlich betont Kerckhove, dass eine auf Visualität ausgerichtete Kultur die Fülle der sinnlichen Wahrnehmung verdrängt. Die Möglichkeit einer Stimulation des

28 Marshall McLuhan: *Die magischen Kanäle. »Understanding media«*. Düsseldorf 1992 [1964], S. 78.

29 Derrick de Kerckhove: *The Skin of Culture. Investigating the New Electronic Reality*. London 1997.

30 McLuhan, S. 145.

31 Kerckhove 1997, S. 154.

32 Ebd., S. 178.

taktilen Vermögens sieht er hingegen in der Entwicklung der neuen Computertechnologien. So spricht Kerckhove von einer »neue(n) Tastbarkeit«, von einer »globale(n) Propriozeption«,³³ die durch die computergestützte Vernetzung ermöglicht werden könne und konstatiert: »Jedes Interaktionssystem zwischen Körper und Maschine ist eine Abwandlung der Fähigkeit, berühren zu können und sich berühren zu lassen. Mit diesen Maschinen finden wir wieder zur elementaren Tastbarkeit unseres Körpers zurück.«³⁴ Den vorläufigen Höhepunkt des medialen Taktilen sieht Kerckhove dabei in der Satellitentechnik, die die Ausdehnung des Menschen in der Form einer neuen globalen Hülle vorantreibt: »Der computergestützte Körper überschreitet seine traditionellen, organisch in die Haut eingebetteten Grenzen. Unsere neue Haut ist die durch ihre Satelliten sensibilisierte Erdatmosphäre.«³⁵ Eine Fortführung des Gedankens von der computergestützten organischen Erweiterung findet sich bei Paul Virilio, der die Möglichkeiten der Interaktivität zwischen Mensch und Maschine als eine neue Perspektive des Taktilen begreift. Im Kontext des Cybersex spricht Virilio von einer »Berührung auf Distanz, die in unseren Tagen die klassischen Perspektiven, die dem Gesichtssinn und dem Gehör zu eigen sind, abschließend ergänzen wird.«³⁶ Die Erweiterung des Menschen um eine elektronische Hülle, so Virilio, trage dabei das Versprechen einer potentiellen Unverletzbarkeit in sich und modulierte die sinnlich-perzeptive Wahrnehmungsoberfläche zu einer Matrix, die den nahtlosen Anschluss des Menschen an das Netz der Telekommunikation ermögliche.

Das klingt hoffnungsfroh – und danach, als habe das Zeitalter der Globalisierung alle Entfernungen aufgehoben und es uns ermöglicht, mit der Welt in Berührung zu sein. Dennoch scheint Kritik angebracht. Denn es wäre vorschnell, die Ebene der medialen Begegnung als utopischen Gegenentwurf, als Möglichkeit der entgrenzenden Befreiung anzusehen, die Trennung und Distanz durch Verschmelzung und Nähe ersetzt. Auch hier scheint Cunninghams Clip einen Fingerzeig bereit zu halten, denn der Wunsch in Kontakt zu treten (das Ausstrecken der Hand), scheitert, weil er selbst voller Widersprüche steckt: Das Ergebnis ist nicht Verständigung sondern eine gewaltvolle Kollision. Lorenz Engell gibt Folgendes zu bedenken:

»Eine Beschreibung von Medien unter der Leitvorstellung der Taste, der Berührung und des sinnlichen Nachbereichs wird [...] vorwiegend Instabilitäten, Vorgänge des Wandels und Potentiale der Veränderung, auch der katastrophalen, zutage fördern.«³⁷

33 Derrick de Kerckhove: Propriozeption und Autonomie. In: Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH 1996, S. 330–345, hier: S. 334.

34 Ebd., S. 334.

35 Ebd., S. 333.

36 Paul Virilio: Cybersex. Von der abweichenden zur ausweichenden Sexualität. In: *Lettre Internationale* 32 (1996), S. 73–76, hier: S. 75.

37 Lorenz Engell: Sinn und Sinnlichkeit (Turm und Taste). Über Fern- und Nahmedien. In: Ders.: *Ausfahrt nach Babylon. Essays und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*. Weimar 2000, S. 305–324, hier: S. 324.

Und sind diese Instabilitäten nicht auch schon in der Vorstellung der Haut als Fläche zwischen Selbst und Welt angelegt, die uns daran erinnert, dass das Verhältnis von Innen und Außen keiner rigiden Grenzziehung gehorcht sondern nur als poröse Zone des Übergangs und der Ungewissheit gedacht werden kann? Als eine Ebene, an deren Grenze alle Begegnungen ihre jeweiligen Möglich- und Unmöglichkeiten erfahren?

Zusammengefasst: Den Ausgangspunkt der Überlegungen bildete eine Erinnerung an die Schriften Frantz Fanons bzw. an sein Konzept des »epidermischen Rassenschemas«, das erste Hinweise auf den Zusammenhang von Haut und Kontakt lieferte. Dass sich diese Beobachtung an die farbige Haut bindet, scheint nicht erstaunlich, denn, so Claudia Benthien, die »Problematik des neuzeitlichen Subjekts, in einer spezifischen Haut ›zu stecken‹ und dies zu problematisieren, findet sich nirgendwo so radikalisiert, wie in Bezug auf die ›ethnische‹ Haut«. ³⁸ Weiterhin wurde zusammen mit Chris Cunningham über das durch und in der Haut veranschaulichte Verhältnis von Visualität und Taktilität nachgedacht und darüber, ob und wie sich dieses Verhältnis mit medialen Wahrnehmungsweisen zusammen bringen lässt. Vorausgesetzt wurde, dass der Zugang zur Sinneswahrnehmung nicht überzeitlich natürlich oder ahistorisch gültig ist, sondern sich neuen Medien anverwandelt sich an ihren Anforderungen ausbildet. Daran angeschlossen wurde eine Überlegung, die davon ausgeht, dass das okularzentrische Paradigma, das Denken in visuellen Begriffen, möglicherweise einen Endpunkt erreicht haben könnte. Dem wurde entlang einer Betrachtung des Mediums Fernsehen nachgegangen, das den Begriff des Taktilen wieder auf den Plan und die Bildfläche zu bringen scheint – wenigstens könnte es Anlass zu einer Neubestimmung geben, die das Tasten als viel missachteten Nabsinn auch theoretisch auf- und umwertet. Dieser Zugang müsste sich dann nicht allein auf das Fernsehen beschränken, sondern könnte auch andere technologische Entwicklungen berücksichtigen – ein Beispiel lieferten McLuhans und Kerckhoves Überlegungen zu multisensorischen Technologien und weltumspannenden Vernetzungen. Hier gilt es zu überprüfen, welchen Konjunkturen das theoretische Aufrufen des Taktilen folgt und welchen diskursiven Bedingungen es unterliegt. Im Medium der Taste und des Schalters scheint das Taktile neue Orte gefunden zu haben, so dass danach gefragt werden kann, »welchen Einsatz die Haptik im visuell geprägten Primat der Evidenz unterhält«. ³⁹ Möglicherweise könnte die Begegnungszone von Visualität und Taktilität zu einer eigenen medialen Kontaktform werden – zu etwas Neuartigem, das sich mit der apparativen Anordnung des *touchscreen* bereits anzukündigen beginnt.

Abbildungen

Screenshots aus DVD: WORK OF DIRECTOR CHRIS CUNNINGHAM (Palm Pictures, 2003)

³⁸ Benthien, S. 216.

³⁹ Bergermann, S. 319.

Frauen am Steuer

Zur Rekursivität des Videoclips am Beispiel von
Madonnas WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL

von Matthias Weiß

Der Videoclip ist ein vergleichsweise junges Medienphänomen. Seine Ausbildung zu einem eigenständigen Genre ist untrennbar mit dem im Jahre 1981 erfolgten Sendestart des Musikspartenkanals MTV (Music Television) verbunden.¹ Eine rege, auch in akademischen Kreisen geführte Debatte um das Musikvideo setzte recht unmittelbar nach seinem Aufkommen ein und wird bis heute fortgesetzt.² Aus kunst- oder medienwissenschaftlicher Perspektive kann ein Großteil des bisher Veröffentlichten allerdings nur bedingt überzeugen. Schwierigkeiten im Umgang mit dem Videoclip scheint nach wie vor zu bereiten, dass er Ausdrucksformen zu einer ästhetischen Einheit synthetisiert, die in den Zuständigkeitsbereich verschiedener Disziplinen fallen. Liest man entsprechende Untersuchungen, so drängt sich bisweilen der Eindruck auf, dass sich der eine Teil der Verfasser die Ohren verstopft wie einst die Mannschaft des Odysseus aus Furcht vor dem Sirenengesang,³ während der andere Teil den Blick vom Gegenstand abwendet wie weiland Perseus vom Antlitz der Medusa.⁴ Begreift man den Videoclip zudem nicht als Interaktion von Musik und Film, sondern als televisuell vermitteltes Musiktheater,⁵ so

1 Als erster Videoclip gilt *BOHEMIAN RHAPSODY* (1975. Regie: Jon Roseman/Bruce Gowers) der Gruppe Queen. Zur Geschichte des Senders MTV und seines Einflusses auf die Gestalt des Videoclips siehe Jack Banks: *Monopoly Television. MTV's Quest to Control the Music*. Boulder, CO u. a. 1996; Axel Schmidt: *Sound and Vision go MTV – die Geschichte des Musiksenders bis heute*. In: Klaus Neumann-Braun (Hg.): *VIVA MTV! Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt am Main 1999, S. 93–131.

2 Eine Übersicht über den Forschungsstand liefert Klaus Neumann-Braun in der gemeinsam mit Axel Schmidt verfassten Einführung in *VIVA MTV!*. Siehe außerdem Klaus Neumann-Braun, Michael Barth, Axel Schmidt: *Kunsthalle und Supermarkt – Videoclips und Musikfernsehen. Eine forschungsorientierte Literatursicht*. In: *Rundfunk und Fernsehen* 45/1, 1997, S. 69–86; Klaus Neumann-Braun: *Videoclips und Musikfernsehen. Eine problemorientierte Kommentierung der aktuellen Forschungsliteratur*. Berlin 2006.

3 Die Ignoranz gegenüber dem musikalischen Anteil eines Clips in filmwissenschaftlich fundierten Beiträgen beklagten bereits: Simon Frith: *Music for Pleasure. Essays in the Sociology of Pop*. New York, NY 1988, S. 207; Andrew James Goodwin: *Dancing in the Distraction Factory*. London 1992, S. 3–7.

4 So zum Beispiel Nicholas Cook, der zwar Madonnas *MATERIAL GIRL* (1985. Regie: Mary Lambert) einer vorbildlichen Analyse hinsichtlich der Interaktion von Musik, Bild und intoniertem Text unterzieht, die von ihm selbst als offensichtlichlich bezeichneten Verweise auf den Spielfilm *GENTLEMEN PREFER BLONDES* (*BLONDINEN BEVORZUGT*, USA 1953. Regie: Howard Hawks) allerdings explizit aus seinem Argument ausklammert und damit eine – wenn nicht die entscheidende – Sinnenebene des Clips übergeht. Nicholas Cook: *Analysing Musical Multimedia*. Oxford 2000, S. 147–173, hier: S. 147. Zur notwendigen Einbindung der Verweise siehe Matthias Weiß: *Madonna revidiert. Rekursivität im Videoclip*. Berlin 2007, S. 159f.

5 So vor allem Allan Blaine: *Musical, Cinema, Music Video, Music Television*. In: *Film Quarterly* 43/3,

läuft man Gefahr, das Augenmerk zu stark auf die im Clip gezeigte Performance zu richten und dabei das medial Vermittelte eben dieser Performance, das sich seinerseits als Aufführung beschreiben lässt, nicht angemessen zu berücksichtigen.⁶ Interdisziplinäre Anstrengungen, die neben musik-, film-, theater- und medienwissenschaftlichen Perspektiven auch kunsthistorische Positionen mit einbeziehen, wurden erst in jüngerer Zeit unternommen.⁷

Komplizierter werden solche Analysen noch, wenn ein Videoclip Zitate oder weniger konkrete Formen der Bezugnahme aufweist – was als eines seiner charakteristischen Gestaltungsmerkmale gilt. Hieran ist zunächst einmal problematisch, dass eine Bezugnahme als solche erkannt werden muss. Gelingt dies, fangen die Probleme jedoch recht eigentlich erst an. Nicht ausreichend geklärt ist beispielsweise, wie Bezugnahmen begrifflich zu fassen sind. Ein äußerst differenziertes Vokabular stellt die Rhetorik zur Verfügung, die verschiedene Übereinstimmungsgrade von Vor- und Nachbild unterscheidet und die Stoßrichtung einer Bezugnahme oder eines Verweises zu benennen hilft. Zentrale Kategorie ist die *imitatio auctorum*, mit deren Hilfe, ausgehend von der Annahme, dass alle Kunst lehr- und lernbar sei, die Nachahmung kanonisch gewordener Werke bezeichnet wird.⁸ Die im Laufe des 18. Jahrhunderts formulierte Idee der Genieästhetik allerdings, der zufolge Kunst gleichsam voraussetzungslos aus der Einbildungskraft des Künstlers entsteht, hat das Konzept der *imitatio auctorum* für obsolet erklärt, weshalb sein ungebrochener Übertrag auf einen medialen Zusammenhang des 20. und 21. Jahrhunderts kaum angemessen scheint.⁹

Angestoßen von der Literaturwissenschaftlerin Julia Kristeva, setzt die Debatte um die Interdependenz künstlerischer Entäußerungen erst wieder in den Jahren um 1960 ein. Ein radikales Konzept von »Intertextualität«, wie es Kristeva damals vorschlug, begreift Texte als ein mosaikartiges Gefüge, das aus der Absorption und

1990, S. 2–14; John Mundy: *Popular Music on Screen. From Hollywood Musical to Music Video*. Manchester, New York, NY 1999.

6 Zu dieser Problematik siehe Matthias Weiß: Bilder von Performance – Bilder als Performance. Zur (Un-)Unterscheidbarkeit von Musikvideos und Visual Music. In: Cornelia Lund, Holger Lund (Hg.): *Audio. Visual – on Visual Music and Related Media*. Stuttgart 2009, S. 291–294.

7 Solch eine Zusammenarbeit praktizieren beispielsweise der Kunsthistoriker Henry Keazor und der Medienwissenschaftler Thorsten Wübbena, die gemeinsam eine Einführung in den Themenbereich Videoclip veröffentlichten. Henry Keazor, Thorsten Wübbena: *Video Thrills The Radio Star. Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen*. Bielefeld 2005. Musikwissenschaftliche Positionen bleiben hier allerdings einmal mehr ausgeschlossen. Kunsthistorische, filmwissenschaftliche, theaterwissenschaftliche und musikwissenschaftliche Positionen zum Videoclip und anderen Formen des Miteinanders von Musik und Film versammelt die von Klaus Krüger und Matthias Weiß herausgegebene Aufsatzsammlung *Tanzende Bilder. Interaktionen von Musik und Film*. München 2008.

8 Nicola Kaminski: *Imitatio auctorum*. In: Gert Ueding (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*, Band 4. Tübingen 1998, Sp. 235–285.

9 Der Zusammenhang zwischen der Ausbildung der Genieästhetik und der gleichzeitigen Durchsetzung des Urheberrechts ist noch nicht ausreichend untersucht. Erste Überlegungen hierzu finden sich in Weiß 2007, S. 23–25.

Transformation anderer, bereits existierender Texte hervorgeht.¹⁰ Problematisch scheint an dieser Konzeption zum einen, dass Texte eigenproduktiv und damit autorlos gedacht werden, was allerdings gerade in einem kommerziellen Kontext wie dem des Musikfernsehens, in dem Autorschaft allein schon aus ökonomischen Gründen eine wichtige Rolle spielt, kaum hilfreich ist. Als problematisch erweisen sich außerdem die im Anschluss an Kristeva vorgenommenen Aufweitungen des Textbegriffs sowie die uneinheitliche Vorstellung davon, wie genau intertextuelle Beziehungen hergestellt oder wirksam werden und wie Gattungs- oder gar Medienwechsel zu konzeptualisieren sind. Wie der in diesem Zusammenhang ins Spiel gebrachte Begriff »Intermedialität« ist »Intertextualität« heute am ehesten als Hyperonym zu verstehen, das eine Vielzahl von Ansätzen und Konzepten subsumiert, als operativer Begriff aber kaum mehr einsetzbar ist.¹¹

Vor diesem Hintergrund soll für die folgende Analyse, ohne die Leistungen von Rhetorik und Intertextualitätsdebatte aus dem Auge zu verlieren, der Arbeitsbegriff »Rekursivität« vorgeschlagen werden. Klarer Vorteil dieses als heuristisches Instrument eingesetzten Begriffes ist es, dass er theoretisch unbefrachtet ist: »Rekursivität« meint zunächst einmal nichts anderes, als dass sich ein Kunstwerk in noch zu bestimmender Weise auf ein anderes, ihm vorgängiges bezieht. Dieses methodische Vorgehen dient nicht dazu, den oben knapp skizzierten Diskussionen auszuweichen. Es soll vielmehr dafür Sorge tragen, dass sich das Argument nicht in einem Eigendiskurs verliert, der den Blick auf die Verweispragmatik des Videoclips eher verstellt als freigibt. Ziel des vorliegenden Beitrages ist es, Zitate und andere Formen der Bezugnahme nicht nur zu identifizieren, zu klassifizieren und mit dem jeweiligen Vorbild ins Verhältnis zu setzen, sondern sie in das Interferenzgefüge aus Musik, Text und Bild einzubinden, um sie als konstitutiven, Sinn stiftenden Bestandteil des Videoclips kenntlich zu machen.

Videoclips können sich in verschiedener Weise rekursiv verhalten. Eines der offenkundigeren Verfahren ist das Sampling – ein Begriff, mit dem vor allem die Wiederverwendung und elektronische Weiterverarbeitung von musikalischem Material, aber auch von Bildern bezeichnet wird. Bezüglich des zum Einsatz gebrachten Verfahrens gehört das Sampling in den Bereich der Arbeit mit Found Footage, in den Bereich von Arbeitsweisen also, bei denen Fremdes, bereits Existierendes in seiner Materialität übernommen und bearbeitet wird. Bezogen auf

10 Julia Kristeva: Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman. In: Jens Ihwe (Hg.): *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven*, Band 3. *Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft* 2. Frankfurt am Main 1972, S. 345–375.

11 Eine verbindliche Theorie der Intermedialität oder Intertextualität gibt es nach wie vor nicht. Dies hat seine Ursache unter anderem darin, dass auch die Begriffe »Text« und »Medium« nicht allgemeingültig definiert sind. Zur Einführung in die Diskussion siehe Thomas Pekar: Intertextualität. In: Ueding 1998, Sp. 526–533.

Musikvideos im Allgemeinen ist zu sagen, dass der Einsatz von Found Footage ein durchaus übliches Verfahren war und ist. Vor allem in den Achtzigerjahren hat es sich einiger Beliebtheit erfreut, findet aber auch heute noch Verwendung.¹² In solchen Videos wird in der Regel fremdes Filmmaterial von seiner Tonspur, soweit vorhanden, befreit und in Abstimmung auf den mit Bildern zu versiehenden Song neu geschnitten.¹³

In WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL von Madonna (2001. Regie: Guy Ritchie)¹⁴ wird dieses sonst übliche Verfahren in sein Gegenteil verkehrt, das heißt fremdes Filmmaterial wird nicht seiner auditiven, sondern seiner visuellen Anteile entledigt. Unmittelbar nach dem Einsatz von Bild und pulsierendem Beat wird ein kurzer Monolog gesprochen: »Girls can wear jeans / And cut their hair short / Wear shirts and boots / 'Cause it's OK to be a boy / But for a boy to look like a girl is degrading / 'Cause you think that being a girl is degrading / But secretly you'd love to know what it's like / Wouldn't you / What it feels like for a girl«. Bei der Mädchenstimme, die eben diesen Monolog einspricht, handelt es sich nicht um die Stimme von Madonna, sondern um die Stimme von Charlotte Gainsbourg.¹⁵ Die eingesprochenen Worte stammen aus dem Spielfilm THE CEMENT GARDEN (DER ZEMENTGARTEN, D/GB/F 1992. Regie: Andrew Birkin), in dem Charlotte Gainsbourg die weibliche Hauptrolle spielt.¹⁶

Thema dieses Monologs sind die Unterschiede zwischen den Geschlechtern: Mädchen, so die Frauenstimme, sei es erlaubt, Hemden, Jeans und Stiefel zu tragen oder sich das Haar kurz zu schneiden. Für Jungs hingegen sei es erniedrigend, wie ein Mädchen auszusehen, weil Jungs es grundsätzlich für erniedrigend hielten, ein Mädchen zu sein. Im Geheimen allerdings, so die Frauenstimme weiter, hegten sie durchaus den Wunsch zu wissen, wie es sich anfühlt, ein Mädchen zu sein. Unterstrichen durch das beinahe Verheißungsvolle, das der leisen, leicht heiseren Stimme von Charlotte Gainsbourg zu eigen ist, vermitteln diese Worte den Eindruck, dass der von ihr beschriebene Unterschied zwischen den Geschlechtern als Restriktion und Potential zugleich zu verstehen ist: Zwar *meinen* die Jungs nach

12 So zum Beispiel UNDER PRESSURE von Queen & David Bowie (1981. Regie: David Mallet) aus dem Gründungsjahr von MTV oder, vergleichsweise aktuell, WHAT U GON' DO von Lil' Jon (2005. Regie: Gil Green).

13 Anfang 2000 kamen sogenannte *Bootleg-* oder *Mashup-*Clips auf, in denen die Ton- und Bildebene meist zweier Videos miteinander verschnitten wurden. In der Londoner Club-Szene ersonnen und zunächst live ausgeführt, haben *Mashups* ihr ursprüngliches Umfeld relativ schnell verlassen und wurden auch auf MTV gezeigt.

14 Der Clip wurde unter dem Titel MADONNA. WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL als DVD-Single veröffentlicht.

15 Ähnlich verfuhr Madonna auch bei der Produktion des Songs WHITE HEAT (aus dem 1986 erschienenen Album TRUE BLUE, Sire Records Company, LC 3228, Track 3). Er enthält einen Monolog aus einem Film gleichen Titels (SPRUNG IN DEN TOD, auch: MASCHINENPISTOLEN, USA 1949. Regie: Raoul Walsh), den James Cagney in der Rolle des Gangsters Arthur Cody Jarrett spricht. Zu Madonnas WHITE HEAT gibt es keinen Clip.

16 Dies weisen die dem Album MUSIC (Maverick Records Company, LC 01485) beigegebenen Credits nach.

Auskunft der Sprechenden, ein Mädchen zu sein sei entwürdigend. Die Tatsache allerdings, dass sie nur allzu gern wüssten, was in einem Mädchen vorgeht, deutet darauf hin, dass sie in der Gefühlswelt des anderen Geschlechts Dimensionen vermuten, die ihnen trotz ihrer vermeintlichen Überlegenheit verborgen bleiben.

Dass sich der Monolog von Charlotte Gainsbourg in diesem Sinne begreifen lässt, bestätigen die in *THE CEMENT GARDEN* zu ihm gehörigen Bilder. In der Spielfilmsequenz staffieren die beiden Schwestern Julie (Charlotte Gainsbourg) und Sue (Alice Coulthard) ihren im Grundschulalter befindlichen Bruder Tom (Ned Birkin) mit Kleid und blonder Perücke aus, weil der Kleine unbedingt ein Mädchen sein möchte. Der schroffen Ablehnung, die dies Verhalten der drei vonseiten des pubertierenden Bruders Jack (Andrew Robertson) erfährt, begegnet Julie, indem sie eine in Schuss-Gegenschuss-Konstellationen aufgelöste Situation von hoher Intimität heraufbeschwört. Ganz nah tritt Julie an ihren Bruder heran, und raunt ihm, während sie ihm mit zärtlichen Handbewegungen eine hellblaue Schleife um den Hals bindet, die in *WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL* wiederholten Worte zu, woraufhin sich Jack zunächst verunsichert zeigt, dann aber auf das Spiel mit der geschlechtlichen Identität des kleinen Tom eingeht. Die Intimität zwischen Julie und Jack und das ihr anhaftende Skandalon, das in der deutlich inzestuöse Züge tragenden Vertrautheit der Geschwister gründet, sind freilich kaum das, was vermittels des Textausschnitts in das Musikvideo transportiert wird. Durch die Beschränkung auf das Auditive wird das Augenmerk vielmehr auf das Spannungsverhältnis gelenkt, das zwischen der Unerhörtheit des Vorwurfs, den Julie formuliert, und der Unaufgeregtheit, mit der sie eben diesen Vorwurf zum Ausdruck bringt, besteht.¹⁷

Eine zweite, in ihrer formalen Qualität von der gerade aufgezeigten zu unterscheidende und in den Arbeiten von Madonna weitaus häufiger zum Einsatz gebrachte Form der Wiederholung findet sich in den wenigen, mit zarter Kopfstimme eingesungenen Versen, die den letzten Satz der fremden Rede – »What it feels like for a girl« – nachformulieren. Hierbei handelt es sich um ein Verfahren, das mit Blick auf die Kongruenz von Wiederholtem und Wiederholendem einerseits und die Nichtidentität der Stimmen andererseits im Sinne der *imitatio auctorum* als Zitat zu fassen ist. Zugleich aber bleibt dieses Nachformulierte nicht isoliert oder unverändert stehen, sondern wird um andere Satzteile ergänzt oder fragmentiert, mit den zuvor ergänzten Satzteilen wieder neu kombiniert und ein ums and-

17 Der im Clip zu hörende Song entspricht nicht der Albumversion. Verwendet wurde vielmehr ein Remix, der den Untertitel *ABOVE & BEYOND 12" CLUB* (Maverick Recording Company, LC 01485, Track 2) trägt und auf den Strophen text komplett verzichtet. Besagte Strophen handeln davon, dass Mädchen zwar stark sind, man sie aber durch die Reglementierung ihrer äußeren Erscheinung, ihres Sprechens usw. dazu anhält, schwach und verletzlich zu wirken. Der Songtext findet sich im Internet, siehe zum Beispiel <http://www.azlyrics.com/lyrics/madonna/whatitfeelslikeforagirl.html> (12.06.2008).

re Mal wiederholt: »Do you know what it feels like for a girl / In this world«. Oder: »Do you know what it feels like in this world / For a girl«.

Dieses beständige Wiederholen, dieses immer wieder Neuformulieren der immer gleichen Worte lässt die von Julie in *THE CEMENT GARDEN* gestellte Frage zum Epizentrum einer eigenständigen Reflexion über das Verhältnis der Geschlechter werden, die auf der Bildebene des Musikvideos Gestalt annimmt. Diese Reflexion aber könnte unterschiedlicher nicht ausfallen. Denn während die vorhin beschriebene Szene aus dem Spielfilm nicht nur vom Wunsch, sondern auch von der Möglichkeit handelt, eindeutige Grenzziehungen zwischen den Geschlechtern aufzulösen, so scheinen im Clip die Fronten zwischen Mann und Frau mehr als verhärtet. Und lautet die Antwort Julies auf die einige Sequenzen zuvor von Tom gestellte Frage, wie es eigentlich sei, ein Mädchen zu sein: es sei gar nicht schlecht, ganz schön sogar, so legt die Bildebene des Musikvideos nahe, dass es fürchterliche und nicht länger zu bremsende Wut sein muss, die ein Mädchen fühlt.

Auf der Bildebene packt eine Frau mit blondem Pagenkopf (Madonna) ihren Koffer und verlässt ein Motel. Sie schließt einen gelben Chevrolet Camaro kurz, fährt zu einem Altenheim und holt dort eine der Bewohnerinnen ab. Die beiden Frauen fahren, bis es Nacht wird. An einer roten Ampel halten sie neben einem Wagen mit drei jungen Männern. Der Fahrer bemüht sich um die Aufmerksamkeit der Blondes und wirft ihr einen Kuss zu. Zunächst scheint die Frau auf den Flirt einzugehen, denn sie zwinkert ihn an. Doch dann fährt sie bei Rot über die Ampel, holt zu einer weiten Volte aus und rammt den Wagen der Männer. In der nächsten Sequenz hält die Frau in der Nähe eines Geldautomaten, steigt aus, lässt einen Elektroschocker aufblitzen und raubt einem kräftigen Mann im Trenchcoat ein dickes Bündel Dollar. Bei einer Rast in einem Drive In stopft sie einen Großteil der geraubten Scheine in die Taschen einer verdutzt dreinschauenden Serviererin. Dann demoliert sie mit ihrem Wagen das Auto zweier Polizisten, die ebenfalls in dem Drive In pausieren. Sie bedroht die Beamten mit einem Revolver, der sich als Wasserpistole erweist. Als die Polizisten sie verfolgen wollen, provoziert sie einen Auffahrunfall, der die Airbags des Polizeiwagens auslöst und so die Verfolgung verhindert. Die Frau rast davon, rammt weitere Autos und Motorräder, fährt über ein Rollhockeyfeld und jagt die Spieler, ohne vor Kollisionen zurückzuschrecken. An einer Tankstelle wechselt sie den Wagen – das heißt sie stiehlt ein weiteres Gefährt. Als der Besitzer des roten Pontiac Firebird sich ihr in den Weg stellen will, überfährt sie ihn ungerührt. Sie zertrümmert eine der Zapfsäulen und sprengt die gesamte Tankstelle mit Hilfe des ausströmenden Kraftstoffs in die Luft. Gegen Ende des Clips sehen wir noch einmal die Frau im Motel, und zwar beim Ankleiden. Mit Tätowierungen und Hämatomen übersät, wählt sie aus einer Hand voll gefälschter Führerscheine. Dann sehen wir noch einmal die alte Frau im Heim, die

sich Beinschienen anlegt und im Fernsehen eine Verfolgungsjagd betrachtet, und schließlich das Ende der wilden Fahrt, bei dem das rote Auto mit hoher Geschwindigkeit gegen einen Strom- oder Laternenmast rast und an ihm zerschellt.

Wie bereits angedeutet, entwickelt sich die Bildebene von *WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL* völlig losgelöst von der des Spielfilms *THE CEMENT GARDEN*.¹⁸ Gleichwohl ist die Bildebene des Clips, die sich zusammenfassend als tödlich endende Amokfahrt einer schönen Frau beschreiben ließe, geradezu durchweht mit Wiederholungen, die einer Reihe anderer Spielfilme entstammen – deren Kategorisierung allerdings weitaus schwerer fällt als im Falle der Textbezüge. Diverse Anspielungen finden sich beispielsweise auf die Rahmenhandlung von *FRIED GREEN TOMATOES AT THE WHISTLESTOP CAFÉ* (*GRÜNE TOMATEN*, USA 1991. Regie: Jon Avnet), in der die biedere und unter ihrem geringen Selbstwertgefühl leidende Hausfrau Evelyn Couch (Cathy Bates) auf eine alte Dame (Jessica Tandy) trifft und aus deren Erzählungen den Mut und die Kraft schöpft, sich von den Diskriminierungen und Demütigungen, die ihren Alltag bestimmen, zu emanzipieren. Genannt seien von den zahlreichen Gemeinsamkeiten zwischen Clip und Film die Figurenkonstellation, sprich: die Bildung einer Solidargemeinschaft zwischen einer alten und einer jüngeren Frau, der Umstand, dass die greise Dame in einem Altenheim lebt sowie die Tatsache, dass die jüngere Frau die ältere im Verlauf der Handlung mit sich nimmt. Als weitere, recht konkrete Bezugnahme erweist sich der ganz gezielt herbeigeführte Auffahrunfall, der als Reaktion auf das demütigende Verhalten der Geschädigten zu verstehen ist. Wie bereits erwähnt, quittiert die von Madonna dargestellte Autofahrerin mit ihrem Tun die selbstgefälligen Avancen, die ihr der junge Mann aus dem anderen Wagen macht. Evelyn wiederum rächt sich auf dem Parkplatz eines Supermarkts an zwei jungen Frauen in einem roten Käfer Cabriolet, die ihr erst eine Parklücke vor der Nase wegschnappen und sie dann auch noch verhöhnen.¹⁹

18 Einziger vager Anknüpfungspunkt auf der visuellen Ebene ist der wirtschaftliche wie sexuelle Potenz symbolisierende, rote Sportwagen des Mittdreißigers Derek (Jochen Horst), der als Liebhaber Julius in die hermetische Welt der Geschwister eindringt und so für Unstimmigkeiten sorgt.

19 Sicher zu Recht weist Anne Söll darauf hin, dass sich hinter dem recht prominent ins Bild gesetzten Namen des Altenheims – Ol Kuntz Guest Home – ein Wortspiel verbirgt, mit dessen Hilfe seine Bewohnerinnen als *old cunts*, als »alte Fotzen« verunglimpft werden. Anne Söll: »Gewalt als natürliche chemische Reaktion von Östrogenüberschwemmung der Synapsen«. Transgression und Geschlecht in Rists ›Ever is over All‹ und Madonnas ›What it feels like for a girl‹. In: Hanno Ehrlicher, Hania Siebenpfeiffer (Hg.): *Gewalt und Geschlecht. Bilder, Literatur und Diskurse im 20. Jahrhundert*. Köln u. a. 2002, S. 85–105, hier: S. 104, Anm. 34. Hinzuzufügen ist, dass dies ein weiterer Verweis auf *FRIED GREEN TOMATOES AT THE WHISTLESTOP CAFÉ* sein könnte. Auch im Film zeigt eine Einstellung den Eingang des Altenheims, den hier ein Dreiecksgiebel mit der Aufschrift Rose Hill krönt. Aufgrund der topischen Analogisierung von Frauen mit der Königin der Blumen suggeriert dies einen wertschätzenden Umgang mit den betagten Damen. Im weiteren Verlauf des Films erweist sich die Namensgebung allerdings als euphemistisch.

Mindestens ebenso grundsätzliche Bezugnahmen gibt es auf das im gleichen Jahr wie FRIED GREEN TOMATOES AT THE WHISTLESTOP CAFÉ in die Kinos gelangten Roadmovie THELMA & LOUISE (USA 1991. Regie: Ridley Scott). Zu benennen ist auch hier die Figurenkonstellation, in diesem Fall zwei miteinander solidarische Frauen etwa gleichen Alters,²⁰ die sich auf eine wilde Fahrt mit tödlichem Ende begeben, sowie das die Handlung bestimmende Motiv des Autofahrens, das in Einklang mit der Tradition des Roadmovies als Metapher für das Streben nach persönlicher Freiheit zu verstehen ist – eine Metapher allerdings, die bis zur Ausstrahlung von THELMA & LOUISE für die Umschreibung des Selbstbehauptungswillens von Männern reserviert war.²¹ Grundsätzliche Übereinstimmungen lassen sich überdies in der gesamten Dramaturgie des Clips ausmachen, allerdings ohne dass sich dies in der Wiederholung greifbarer Bildfindungen manifestieren würde. Als Beispiel genannt seien die etappenartig angelegten Begegnungen mit klischierten Männerfiguren wie dem tumben, von den Frauen bloßgestellten Cop oder dem aufdringlichen Fahrer eines Trucks, der die Frauen mit seinem Oralverkehr imitierenden Zungenschlag gegen sich aufbringt und sein obszönes Gebaren, nachdem die Frauen zum Schein auf sein eindeutiges Angebot eingegangen sind, mit dem Verlust seines Fahrzeugs büßt.

Eine weitaus konkreter fassbare Bildwiederholung wiederum reiht den Clip nicht in die hier vorgenommene Aufzählung von Emanzipationsfilmen der anbrechenden Neunzigerjahre ein, sondern weist weiter zurück in die Filmgeschichte, und zwar auf das Schaffen von Alfred Hitchcock. Bei der bereits erwähnten Einstellung, in der die von Madonna Dargestellte aus einer Hand voll Führerscheine wählt, handelt es sich um ein, wenn auch spiegelverkehrtes, Zitat aus Hitchcocks Thriller MARNIE (USA 1964), in dem sich die Titelfigur für eine von mehreren verschiedenen Versicherungskarten entscheidet. Darauf, dass diese Wiederholung mehr ist als ein Zufall oder ein filmhistorisches Aperçu, weisen abermalige Parallelen in der Konzeption der Figur Marnie und der namenlosen Frauengestalt aus dem Clip hin.²² Wie die von Madonna Dargestellte begehrt auch Margaret Edgar

20 Die Frage nach der Rolle der alten Frau aus dem Clip und ihrem Verhältnis zu der von Madonna Dargestellten lässt sich nicht eindeutig klären. Söll argumentiert über das Moment der Komplizinnen-schaft. Ihr zufolge legitimiert das Beisein der älteren das Verhalten der jüngeren Frau. Söll, S. 97 f. Auch möglich wäre es, die Konzeption der Alten als abermaligen Rekurs auf THELMA & LOUISE zu werten: Während Thelma ohne das Wissen ihrer Freundin einen Lebensmittelladen ausraubt, wartet Louise im Wagen und bemerkt zwei alte Frauen, die sie durch ein Fenster beobachten. Die Vordere lächelt Louise zaghaft an. Diese Szene ist voller Melancholie und lässt sich so lesen, dass die ältere Frau der jüngeren zu verstehen gibt, dass sie – die jüngeren Frauen – etwas wagen, das die älteren verabsäumt haben.

21 Siehe hierzu zum Beispiel Shari Roberts: Western meets Eastwood. Genre and gender on the road. In: Steven Cohan, Ina Rae Hark (Hg.): *The Road Movie Book*. London, New York, NY 1997, S. 45–69. Amelie Soyka: *Raum und Geschlecht. Frauen im Road Movie der 90er Jahre*. Frankfurt am Main 2002. Zum Road-movie allgemein siehe außerdem David Laderman: *Driving Visions. Exploring the Road Movie*. Austin, TX 2002.

22 Wie in allen anderen Clips ist die in WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL von Madonna gespielte Figur

alias Marnie (Tippi Hedren) gegen eine ihr von Männern unerträglich gemachte Welt auf, indem sie zur Kriminellen wird: Ihre durch Verkleidung und das Benutzen falscher Versicherungspapiere vollzogenen Identitätswechsel dienen der Verschleierung von Diebstählen beträchtlicher Summen Geldes, die sie in immer anderen Betrieben und Unternehmen begeht.

Ein augenfälliger Unterschied zwischen Marnie und der Frau aus dem Clip ist allerdings, dass Hitchcocks Figur ganz ausdrücklich *keine* Autofahrerin ist. Sie fährt mit dem Zug oder mit dem Taxi und reitet einen ungestümen Rapphengst namens Forio. Doch hinter dem Steuer eines Autos sieht man sie zu keiner Zeit. Dennoch gibt es in Marnie eine zentrale Szene, in der das Autofahren zum Indikator für persönliche Freiheit einerseits sowie das Verhältnis – oder besser: das Missverhältnis – zwischen den Geschlechtern andererseits wird. In dieser Szene sitzt Marnie auf dem Beifahrersitz neben dem Verlegersohn Mark Rutland (Sean Connery), der sie gerade der Veruntreuung überführt hat, ihr aber dennoch in einer eigenwilligen Mischung aus aufrichtigem Gefühl und rücksichtsloser Inbesitznahme seine Liebe gesteht und ihr die Ehe mit ihm eher aufzwingt als anträgt, was Marnie sichtlich in die Enge treibt. Dramaturgischer Höhepunkt der verbalen Auseinandersetzung zwischen Mark und Marnie ist, dass die Frau sich und ihre Lage einem wilden Tier vergleicht, das in eine Falle geraten ist – ein Vergleich, den Mark bereitwillig und mit stolzem Unterton nicht nur bejaht, sondern fortführt, und der in der Beengtheit und Unausweichlichkeit der Konfliktsituation im Wageninneren sichtbaren Ausdruck findet. Anders als in *THELMA & LOUISE* oder in *FRIED GREEN TOMATOES AT THE WHISTLESTOP CAFÉ* wird in *MARNIE* das Automobil demnach nicht zum Vehikel weiblicher Selbstbehauptung, sondern mutiert zu einem Käfig, in dem die gesellschaftliche Konventionen gezielt überschreitende Frau ihrer Freiheit beraubt und im weiteren Fortgang der Handlung ihrer ›Domestizierung‹ zugeführt wird. Aufschlussreich scheint an dieser Sequenz überdies, dass Hitchcock den zumindest als einen Motor der Handlung wirksamen Geschlechterkonflikt nicht nur in Form einer Autofahrt umsetzt, sondern die gesamte Szene explizit mit dem Motiv der Jagd verbindet. Hitchcock bemüht hier einen topischen Vergleich, mit dessen Hilfe das wenig friedvolle Verhältnis zwischen Mann und Frau seit der Antike variantenreich umschrieben wird.²³

nicht zufällig namenlos. Anders als auf der Theaterbühne oder im Spielfilm üblich, sind Darsteller und Figur im Videoclip selten eindeutig zu trennen, das heißt die Figur aus dem Clip ist zwar einerseits eine fiktive Figur, soll aber andererseits auch immer als Madonna identifiziert werden (womit nicht die Privatperson, sondern das medial vermittelte Image Madonnas gemeint ist). Diese Ununterscheidbarkeit von Figur und Darsteller scheint ein wesentliches Merkmal des Populären zu sein. Parallelen ließen sich beispielsweise zu den Filmfiguren Rocky Balboa und Rambo ziehen, die nicht von ihrem Darsteller Sylvester Stallone zu trennen sind.

23 Hierzu ausführlich: C. Joachim Classen: *Untersuchungen zu Platons Jagdbildern*. Berlin 1960; Werner von Koppenfels: *Esca et Hamus. Beitrag zu einer historischen Liebesmetaphorik*. München 1973.

Bezogen auf die Frage nach dem Rekursiven ist außerdem anzumerken, dass die in *MARNIE* erfolgte Verquickung zweier Grundmotive, nämlich die Umschreibung des Miteinanders der Geschlechter als grausame Jagd einerseits und die Autofahrt als Indikator zugestandener oder verwehrter Freiheit andererseits, sich noch in einem weiteren Film Alfred Hitchcocks findet, der zeitlich in unmittelbarer Nähe zu *MARNIE* entstanden ist. Gemeint ist der ein Jahr zuvor in die Kinos gelangte Film *THE BIRDS* (*DIE VÖGEL*, USA 1963), dessen weibliche Hauptfigur Melanie Daniels ebenfalls von Tippi Hedren gespielt wird. Anders als Marnie ist Melanie zwar keine Kriminelle, wohl aber eine Frau von zweifelhaftem Ruf. Hierauf deuten Aussagen von Lydia Brenner (abermals: Jessica Tandy), die ihren Sohn Mitch (Rod Taylor) ausdrücklich vor der blonden Frau aus der Stadt warnt, sowie einige Selbstauskünfte der jungen Frau. Wichtigster Indikator ist allerdings die permanente Unangemessenheit von Melanies Verhalten. Nachdem die schöne Blonde in einer Vogelhandlung zufällig auf Mitch getroffen ist und Gefallen an seinem forschenden Auftreten gefunden hat, kauft sie die von ihm vergeblich gesuchten Sperlingspapageien – im Englischen nicht umsonst *lovebirds* – und folgt ihm in seinen Heimatort, das Küstenstädtchen Bodega Bay. Ausdruck findet die Unangemessenheit ihres Tuns, ihr an Unverschämtheit grenzendes Selbstbewusstsein nicht nur in der Tatsache, dass sie es wagt, Jagd auf einen ihr im Grunde unbekanntem Mann zu machen, sondern auch in ihrer Art, Auto zu fahren. Wie eine Geisteskranke rast sie in ihrem silberfarbenen Mercedes Cabriolet die Küstenstraße entlang.²⁴ Ihren Einbruch in die dort vorgefundene Welt und deren Ordnung bezahlt sie allerdings, indem Vögel ihrerseits Jagd auf sie machen und mit ihren wiederholten, lebensbedrohlichen Attacken den Willen der Frau brechen.²⁵ Und so nimmt es im hier diskutierten Kontext kaum wunder, dass der Sieg oder die Wiederherstellung der alten Ordnung sich nicht zuletzt darin manifestiert, dass am Ende des Films Mitch das Steuer von Melanies Wagen übernimmt, während sich die physisch wie psychisch schwer angeschlagene Melanie im Fond an die Schulter seiner Mutter lehnt.

Sieht man den Clip von Madonna vor diesem Hintergrund, so wird deutlich, dass die Bildebene von *WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL* nicht nur als Antwort auf

24 Inwiefern Alfred Hitchcock zumindest in den Fünfziger- und Sechzigerjahren die Unangemessenheit weiblichen Verhaltens dadurch unterstreicht, dass er sie das Steuer eines Autos übernehmen lässt, wäre an weiteren Charakteren zu untersuchen. In den Sinn kommen in diesem Zusammenhang vor allem Frances Stevens (Grace Kelly) aus *TO CATCH A THIEF* (*ÜBER DEN DÄCHERN VON NIZZA*, USA 1955) oder Marion Crane (Janet Leigh) aus *PSYCHO* (USA 1960).

25 Die sexuelle Attraktivität Melanies wird gleich zu Beginn des Films mit dem ungewöhnlichen Verhalten der Vögel in Verbindung gebracht. In der Eingangssequenz pfeifen Männer der Frau auf der Straße nach, woraufhin diese sich umwendet, sich in Pose stellt und die Avancen mit einem stolzen Lächeln quittiert. Dann schaut sie irritiert in den Himmel, wo sich eine Unzahl bedrohlich krächzender Federtiere sammelt.

die von Charlotte Gainsbourg alias Julie gestellte Frage, sondern auch als Auseinandersetzung mit dem im Hollywood-Kino vermittelten Bild von Auto fahrenden Frauen gelesen werden kann – und wohl auch soll.²⁶ Fraglich bleibt allerdings, ob oder inwieweit das Miteinander der Rekurse, die in ihrer Bandbreite von der Übernahme bestimmter Figurenkonstellationen oder dramaturgischer Grundsituationen über die Anspielung auf einzelne Szenen oder Motive bis hin zum konkreten Zitat einer Einstellung reichen, ein eigenständiges Sinnpotential entfalten, inwiefern sie sich also nicht nur als Affirmation, sondern als kritische Reflexion des jeweiligen Vor-Bildes auslegen lassen. Bezüglich der mit Hilfe eines konkreten Bildzitats aufgerufenen Filmfigur Marnie lässt sich das Auftreten Madonnas als Radikalisierung des gleichnamigen Spielfilms begreifen. Denn anders als Hitchcocks Blondine, die nach ihrer ›Heilung‹ von einem bereits in Kindertagen erlittenen Trauma zu der Einsicht gelangt, dass die Ehe mit Mark einer Gefängnisstrafe vorzuziehen sei, und die deshalb bereitwillig auf der Beifahrerseite in den zuvor als Falle titulierten Wagen einsteigt, verfolgt die von Madonna Dargestellte ihren Weg mit aller, ja: mit tödlicher Konsequenz und macht das von ihr gefahrene Auto zu einer Waffe, die sie zunächst gegen Männer und schließlich gegen sich selbst richtet.²⁷

Ähnliches lässt sich trotz aller Parallelführung in der Dramaturgie auch für das Verhältnis des Clips zu THELMA & LOUISE konstatieren: Ist im Spielfilm die Fahrt der beiden Frauen durch den Mord an Harlan motiviert und ist diese Tour de Force zuallererst eine kopflose Flucht, die erst nach und nach zu einer Fahrt in die Freiheit wird, so radikalisiert der Clip diese Idee, indem die von Madonna Dargestellte ihre Parforcetour scheinbar ohne jeden Grund antritt.²⁸ Genau dieses Fehlen eines konkreten Anlasses allerdings deutet, unterstützt durch die Rückbindung an die wieder und wieder eingesungene Refrainzeile, darauf hin, dass die Amokfahrt

26 Hierfür spricht auch das Fernsehbild im Fernsehbild, das als Reflexion über die mediale Verfasstheit von Videoclips verstanden werden kann – ein topisches Motiv, das bereits in den Achtzigerjahren regelmäßige Verwendung fand. E. Ann Kaplan: *Rocking Around The Clock. Musictelevision, Postmodernism, and Consumer Culture*. New York u. a. 1987, S. 34ff. Möglich wäre es allerdings auch, das Fernsehbild im Fernsehbild als Hinweis darauf zu verstehen, dass der gesamte Clip nichts weiter als die Ermächtigungsfantasie der alten Heimbewohnerin ist.

27 Kaum Zufall kann es vor diesem Hintergrund sein, dass es sich bei den Ausweispapieren in den Händen von Madonna eben nicht um Versicherungskarten, sondern um Führerscheine handelt. Anders als Marnie ist die Figur aus dem Clip eine Frau am Steuer.

28 Lohnenswert wäre es sicher auch, WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL auf den von Madonna und Guy Ritchie kurz zuvor im Auftrag des Automobilkonzerns BMW gedrehten Kurzfilm STAR (2001) zu beziehen. Dieser handelt von der Verschwörung zweier Männer – einem Manager (Michael Beattie) und einem von ihm angeheuerten Fahrer (Craig Owens) – gegen eine prominente Frau (Madonna), die ihren Manager nach Kräften malträt. Diese auch als Geschlechterkonflikt lesbare Verschwörung artikuliert sich in einer wilden Fahrt, während der die Frau erbarmungslos im Fond des Wagens hin und her geschleudert und schließlich äußerst unsanft und völlig derangiert an ihrem Ziel, einer Pressekonferenz, abgesetzt wird. Der Film ist Teil der DVD THE HIRE. A SERIES OF 8 SHORT FILMS.

im Clip in noch grundsätzlicherer Weise als im Film keine namentlich benennbaren Männer, sondern Geschlechterverhältnisse ins Visier nimmt. Relativiert wird dieser Furor weder durch das Einstreuen ironischer Brechungen (die Fast Food kauende Madonna, ihr Schießen mit einer Spritzpistole) noch durch die selbstgefälligen Solidaritätsbekundungen, welche die Frau anderen Frauen (der Alten, der Serviererin) angedeihen lässt.²⁹ Relativiert wird diese Wut einzig durch den Ausgang des Clips, der auch als korrigierender Eingriff in den Ausgang von THELMA & LOUISE verstanden werden kann: Zwar entscheiden sich auch die beiden Frauen aus dem Spielfilm für den Tod und rasen mit ihrem Wagen über eine Klippe in den Grand Canon. Vermittelt über das Pathos der dieser Sequenz unterlegten Musik, den schwesterlichen Kuss, das siegreiche Emporhalten der ineinander gelegten Hände sowie das den Film beschließende Fade-to-white, das uns den Anblick des zerschellenden Autos und seiner Insassinnen erspart (oder verweigert), überhöht der Film diesen Freitod ins Heroische, während der finale Entschluss in WHAT IT FEELS LIKE FOR A GIRL das Resultat von Resignation oder gar Verzweiflung zu sein scheint. Mit Blick auf das Ende des Clips wird der von Madonna gefahrene Wagen demnach nicht in der Vorbehaltlosigkeit, wie sie für das Ende von THELMA & LOUISE kennzeichnend ist, zum Stifter oder Garanten von Freiheit, sondern bleibt eine Waffe, welche die Frau schlussendlich, wie erwähnt, gegen sich selbst richtet.³⁰ Für die Gegenläufigkeit dieser Interpretationsvorschläge, das heißt, dass der Film seinen Ausgang tatsächlich als eine Form der Befreiung feiert, während dem Schluss des Clips ein Scheitern eingeschrieben ist, sprechen auch die symbolischen Aufladungen der jeweiligen Schlusseinstellung. Denn während der grüne Ford Thunderbird von Louise, dieser metallisch glänzende Donnervogel, die Frauen tatsächlich in eine andere Welt zu tragen scheint, zerburst der rote Pontiac Firebird in einer beinahe abstrakt anmutenden Einstellung an einem Mast, so dass der die Kühlerhaube zierende, gold schimmernde Feuervogel seine weit ausgebreiteten Flügel für immer zusammenschlägt.³¹

29 Gemeint ist, dass Madonna ihre betagte Begleiterin anschnallt, ihr nach dem Auffahrunfall die Brille gerade rückt und der sichtlich irritierten Kellnerin zuvor geraubtes Geld in die Taschen stopft.

30 In seiner Unversöhnlichkeit ist der Film näher an *FASTER, PUSSYCAT! KILL! KILL!* (*DIE SATANSWEIBER VON TITTFIELD*, USA 1966. Regie: Russ Meyer) oder *BAISE-MOI* (*BAISE-MOI (FICK MICH!)*), F 2000. Regie: Virginie Despentes) – zwei Filme, zu denen sich auch motivische Bezüge aufzeigen lassen. Auf den Film von Meyer verweisen beispielsweise die Nummernschilder des gelben Sportwagens, auf denen »Pussy« und »Cat« zu lesen ist. Als Parallele zum Film von Despentes erweist sich der Überfall am Geldautomaten. Im Film ist das Opfer des Überfalls allerdings kein Mann, sondern eine Frau.

31 Wie die Streifen auf der Kühlerhaube des gelben Wagens ist auch der goldene Vogel auf rotem Grund aus dem Firmenlogo entwickelt. Damit steht er gleichsam emblematisch für den Wagen und sein Image ein.

»... als Kläranlage gewissermaßen«

Im Schwarzen Kanal der Entsorgung des Fernsehens folgen

von Ingo Landwehr

[...]

Dieses oberflächliche neuerungssüchtige Gesindel
 Das seine Stiefel nicht zu Ende trägt
 Seine Bücher nicht ausliest
 Seine Gedanken wieder vergisst
 Das ist die natürliche
 Hoffnung der Welt.
 Und wenn sie es nicht ist
 So ist alles Neue Besser als alles Alte.¹

Bertolt Brechts fulminante Affirmation des Neuen aus dem Jahr 1929 fungiert bis heute als prägnanter Ausweis der anti-reaktionären Haltung, mit der das Denken der Moderne gern verknüpft wird. Eine betont progressive Haltung, die das schöpferische Potenzial einer Differenz Alt/Neu konstituiert und vorwärts gewandt, qualitativ ausdeutet. Das Neue, alles Neue, ist besser. Besser als alles Alte. Und zwar bedingungslos. Brechts resolute Parteinahme für das Neue gründet in einem vernehmlichen Unbehagen einem Alten, einem Reaktionären, einem Regressiven gegenüber. Sein fatalistisches Plädoyer für das Neue ist Konsequenz eines vereinfachten Geschichtsbildes, das der Dichotomie Alt/Neu entspringt. Diese Unterscheidung ruht einer Auffassung auf, die Zeit als voranschreitenden, tendenziell linearen, kontinuierlichen Prozess begreift; gern im Bild eines Flusses gespiegelt. Zeit verfließt, vom Alten ins Neue. Brecht konkretisiert dieses Zeit-Bild später, mit ungebrochener Emphase für das Neue:

»Denn die Zeiten fließen, und flößen sie nicht, stünde es schlimm für die, die nicht an den goldenen Tischen sitzen. Die Methoden verbrauchen sich, die Reize versagen. Neue Probleme tauchen auf und erfordern neue Mittel. Es verändert sich die Wirklichkeit; um sie darzustellen, muß die Darstellungsart sich ändern. Aus nichts wird nichts, das Neue kommt aus dem Alten, aber es ist deswegen doch neu.«²

In diesem, freilich aus dem Zusammenhang gerissenen Zitat pointiert Brecht seine Progressivität mit der sie bedingenden Kontinuität: der stets veränderliche, aber doch stete Fluss der Zeit; das Neue, das aus dem Alten entspringt, das aber

1 Bertolt Brecht: Alles Neue ist besser als alles Alte. In: Ders.: *Gesamtwerk*, Band 4, Frankfurt/Main 1967, S. 314f.

2 Bertolt Brecht: *Schriften zur Literatur und Kunst*. Band 2, Frankfurt/Main 1967, S. 144f.

trotzdem, und eben genau deswegen, neu ist. Daran gekoppelt versteht Brecht die fortlaufende Veränderung der Welt in Abhängigkeit der Instrumente, mit der die Welt zu fassen sei: Erneuert sich die Wirklichkeit, bedarf es entsprechend neuer Darstellungsmodi; zur Darstellung nicht zuletzt des Prozesses der Erneuerung. Brechts Zeitentwurf ist und war natürlich nichts Neues, im Gegenteil, er entsprach und entspricht dem populärsten und vielleicht ältesten Bild, mit dem Zeit versinnbildlicht wird. Heraklits berühmter Aphorismus *panta rhei*, alles fließt, darf als Kondensation einer solchen Flusslehre gelten, die bei Heraklit dem Sein einen stets veränderlichen und paradoxen Status zumisst: »Wir steigen in denselben Fluß und doch nicht in denselben, wir sind es und wir sind es nicht.«³

Auch für die Fernsehwissenschaft ist die Analogie des Flusses ein erkenntnisreicher und populärer Sinnstifter geworden, auch und besonders hinsichtlich einer Zeiterfahrung. Spätestens mit Raymond Williams' Konzept des *flow* aus den Siebziger Jahren, in dem das Fernsehen als fließender Prozess ineinander übergehender, disparater Elemente – in Gegenüberstellung zu einer linearisiert-segmentierten Programmstruktur – begriffen wird, erlebte das theoretisierte Bild des Fernsehens als Fluss eine bemerkenswerte Konjunktur. Williams konkretisiert:

»Yet it may be even more important to see the true process as flow: the replacement of a programme series of timed sequential units by a flow series of differently related units in which the timing, though real, is undeclared, and in which the real internal organisation is something other than the declared organisation.«⁴

Es geht Williams um eine sowohl offensichtliche wie verborgene Struktur, die eine fließende Relationierung unterschiedlich in Beziehung stehender Elemente und damit die Verflüssigung ihrer Grenzen zueinander betreibt. Das Zeitgepräge, das *timing*, sei dabei zwar real erfahrbar, aber *undeclared*, also verborgen, ungeklärt. Aus dem Fernsehen erwächst somit nicht nur ein linear-sequenzielles Zeitregime, dessen Taktung der Programmabfolge entspricht. Es operiert überdies, und laut Williams dominant, mit einer Auflösung dieser schlichten Reihung. Die zeitliche Differenz Alt/Neu wird im Fernsehen liquidiert und mündet in einer kontinuierlichen Vermischung und Beziehungsaufnahme, in einen strömenden und verwirbelnden Fluss. Die Flussanalogie bei Williams unterscheidet sich mithin fundamental von der bei Brecht verwandten. Nicht der kontinuierliche Fortfluss von Zeit, die Abfolge Alt/Neu steht bei Williams zentral, sondern die stetige Vermischung und Verwirbelung, die nicht immer ab- oder einsehbar turbulenz. Trotz ihrer Unterschiede vermögen beide Konzepte ihr Problemfeld triftig in Bildern von Flüssen zu fassen, da sie zwar verschiedene Problemfelder behandeln, die Flussanalogie aber beiden eignet. Sie treten gar in Beziehung, nimmt man Brechts

3 Wilhelm Capelle: *Die Vorsokratiker*. Stuttgart 1968, S. 132.

4 Raymond Williams: *Television. Technology and Cultural Form*. London 1975, S. 93.

Diktum neuer Methoden für neue Wirklichkeiten als Beschreibung von Williams' Methodik zur Untersuchung des Fernsehens: Das Neue kommt aus dem Alten, ist aber doch neu.

Im turbulenten Strömungsschatten dieser Flussanalogien darf es gestattet sein, über eine darin gründende und darauf aufbauende, neue Akzentuierung der Flussanalogie in Bezug auf das Fernsehen nachzudenken. Im Sinne Brechts kann dazu ein neuer Darstellungsmodus bedacht werden, der einer sich stets in Veränderung begriffenen Sachlage adäquat begegnet. Im Sinne Williams' kann darüber hinaus die Nonlinearität des *flow* für diese modifizierte Darstellung des Fernsehens fruchtbar mitgedacht werden. Dabei soll es nicht zwingend um so etwas wie »Neues Fernsehen« oder die dezidierte Verfolgung technischer, gesellschaftlicher oder ästhetischer Fortentwicklungen des Fernsehens gehen. Vielmehr soll eruiert werden, inwieweit eine gezielte Aus- oder Überdehnung der Flussanalogie für die Untersuchung von Prozessen des Fernsehens dienlich sein kann und besonders, wie eine solche Charakterisierung den Operationen des Fernsehens selbst entspricht. Diese Verknüpfung der Methodik fernsehwissenschaftlicher Untersuchung mit Prozessen des Mediums selbst findet Anschluss an jüngere Medientheorien, die gerade aus diesem selbstreferenziellen Analogieschluss ihre Argumentationskraft schöpfen. Die avisierte Ausdehnung der Flussanalogie führt zu einer gerichteten, kontinuierlichen, systematisierten und doch turbulenten Verflüssigung: den Abfluss. Der Abfluss geht dabei im Begriff der Entsorgung auf und verweist auf entsorgende Operationen des Fernsehens. Die grundlegende Vermutung lautet recht schlicht: Das Fernsehen entsorgt. Was das Fernsehen entsorgt, wie es das tut und auch warum, das soll untersucht werden. Voraussetzung dafür ist es, die Termini »Sorge« und »Entsorgung« im Fernsehkontext abzugrenzen und zu bestimmen. Da beiden Begriffen im allgemeinen Gebrauch wie auch im wissenschaftlichen Diskurs zahlreiche Konnotationen unterliegen, muss zunächst einmal eine Eingrenzung der jeweiligen Bedeutungen vollzogen werden. Eine Grenzziehung, die besonders das virulente Bedenken besorgniserregender Auswirkungen des Fernsehens betrifft. Darauf aufbauend bedarf es für die angestrebte Abflussanalogie einer weitergehenden Profilierung.

Entsorgungsgedanken zum Fernsehen verlangen einer vorsorglichen Herauspräparierung dessen, was das Fernsehen als Sorge begreift bzw. was nachfolgend einer Entsorgung überführt werden kann. Der übliche Reflex, der sich bei der Analyse von »Fernseh Sorgen« aufdrängt, aspektiert Sorgen *um* das Fernsehen. Die pauschale wie nachhaltige Klage einschlägiger Bedenkenträger macht sich Sorgen um das Fernsehen in Bezug auf dessen Resultat: Fernsehen lanciert und befördert Müll, Abfall, Dreck, im Fernsehjargon gern als *trash* subsummiert. Das seien kontaminierte und somit besorgniserregende Fernsehformate und -inhalte, die sich über den heimischen Apparat ins Bewusstsein der Rezipienten ausweiten. Diesen

Prozess flankiere überdies noch die immanente, selbstzerstörerische Gefahr einer Sucht, der Fernsehsucht. Das Fernsehen wird in dieser populären Anschauung als Infektionsherd begriffen, dem einzig mittels Vorsorgemaßnahmen (z. B. das bewusste, selbstbestimmte Fernsehen oder rigide Abstinenz) Einhalt geboten werden könne. In diesem Kontext dient die Analogie des Fernsehens als gesellschaftliche, ideologische, kulturelle oder eben mediale Kloake zuweilen als Sinnbild verheerender Degeneration, durch das Fernsehen. Es wird dabei als Medium der Erzeugung, der Übertragung und der Verbreitung von potenziellem und von konkretem Unrat gefasst, als Kanal, der Unheil über seine Zuschauerschaft bringt.

»Fernsehen verblödet!«, so das griffige Verdikt, das spätestens seit Hans-Magnus Enzensbergers Aufsatz über das »Nullmedium Fernsehen«⁵ aber seiner eigenen ideologischen oder moralischen Verklärung überführt ist. Für Enzensberger ist das Fernsehen vor allem nichtig. Gerade diese Nichtigkeit mache den Gebrauchswert des Fernsehens aus; man schalte ein um abzuschalten. So sehr diese Einschätzung moralgefärbte Analysen des Fernsehens erfrischend relativiert, und so sehr sie außerdem auch noch Entsorgungsideale, nämlich die des Zuschauers Enzensberger, äußerst trifftig benennt, so wenig kann sie sich doch von der Sorge um das Fernsehen lösen. Diesem zu großen Teilen politisch-moralischen Problemfeld soll sich im Folgenden nicht zugewandt werden, da sich die Müßigkeit eines solchen Unterfangens nicht erst seit Erfindung, Einführung und Verbreitung des Fernsehens beweist, sondern wahrscheinlich allen Massen- oder Wirkungsmedien unterliegt.⁶ Außerdem ist der qualitative Möglichkeitsrahmen des Fernsehens in der jüngeren Medienwissenschaft bereits mit vielversprechenden Ansätzen multidimensional angeforscht worden. In diesem Kontext sei beispielsweise auf »TV-Trash – The TV-Show I Love to Hate«⁷ hingewiesen. Darin finden sich sowohl Einzelanalysen von so genannten *trash*-Formaten wie auch z. B. eine von Lorenz Engell funktionalistisch orientierte Modellierung des Phänomens *trash*, die auf verschiedenen Ebenen nach dem »Sinn von Fernseh-Müll« fragt.⁸ In jener Analyse ist ein weiteres Argument für eine Abgrenzung der Abflussanalogie von inhaltlich-qualitativen Untersuchungen des Fernsehens bereits angelegt. Selbstbezügliche Entsorgungsprozesse des Fernsehens sollen im Mittelpunkt stehen, und weniger Kümmernisse, die z. B. aus moralischen Motivationen heraus an das Fernsehen herangetragen werden.

5 Hans Magnus Enzensberger: Das Nullmedium oder Warum alle Klagen über das Fernsehen gegenstandslos sind. In: Ders.: *Mittelmaß und Wahn. Gesammelte Zerstreungen*. Frankfurt am Main 1988, S. 89–103.

6 Auch in Bezug auf das Fernsehen erklang diese Klage recht früh, z.T. noch während dessen Entwicklung. Ein prominentes Beispiel aus dem Jahr 1935: Rudolf Arnheim: Ein Blick in die Ferne. In: *montage/av* 9/2/2000, S. 33–46.

7 Ulrike Bergermann, Hartmut Winkler (Hg.): *TV-Trash – The TV-Show I Love to Hate*. Marburg 2000.

8 Lorenz Engell: Über den Abfall. In: Bergermann/Winkler (Hg.) 2000, S. 11–22.

Es geht hier also weder um eine Nobilitierung noch um eine Abwertung der Sorgen, die das Fernsehen z. B. in seiner Rezeption (bei Zuschauern, für die Gesellschaft oder gar in anderen Medien) hervorruft. Viel aufschlussreicher zur Analyse des Fernsehens scheint ein neuer Blick auf fließende Prozesse der Entsorgung des Fernsehens, und zwar durch das Fernsehen selbst. Eine dergestalt selbstreferenzielle Perspektive öffnet einen erkenntnistiftenden Horizont für Fragestellungen, die nach dem spezifisch und genuin medialen von Medien, hier: des Fernsehens fragen. Gleichwohl stellen die Sorgen *um* das Fernsehen in diesem Komplex ein Element dar, das im Entsorgungsprozess des Fernsehens eine bestimmte Rolle spielt. Insofern sollten sie keineswegs unterschlagen werden, auch wenn sie hier eher randständig Erwähnung finden. Um die Entsorgungsprozesse des Fernsehens in seinen eigenen Operationen darzustellen, empfiehlt sich ein aussagekräftiges Beispiel aus dem Fernsehen. Beim Zusammendenken von Fernsehen und Entsorgung drängt sich ein Fernsehbeispiel auf, das die eben voneinander geschiedenen Aspekte – Sorgen *um* das Fernsehen und selbstbezügliche Entsorgung des Fernsehens – anschaulich miteinander verknüpft. Das hier ausgewählte Zitat stammt aus dem Fundus deutscher Fernsehgeschichte, ist mithin alt, vermag jedoch den Weg zu einer reformulierten Flussanalogie zu bereiten.

»Der schwarze Kanal, den wir meinen, meine lieben Damen und Herren, führt Unflat und Abwässer; aber statt auf Rieselfelder zu fließen, wie es eigentlich sein müsste, ergießt er sich Tag für Tag in hunderttausende westdeutsche und westberliner Haushalte. Es ist der Kanal, auf welchem das westdeutsche Fernsehen sein Programm ausstrahlt: Der Schwarze Kanal. Und ihm werden wir uns von heute an jeden Montag zu dieser Stunde widmen, als Kläranlage gewissermaßen.«⁹

Das Zitat stammt – unverkennbar – aus dem Fernsehmagazin DER SCHWARZE KANAL des DDR-Fernsehens. So erklang es am Anfang der ersten von insgesamt 1519 Sendungen, am 21. März 1960, gegen 21.30 Uhr. Karl-Eduard von Schnitzler, Chefredakteur und Kommentator in Personalunion, postuliert gleich zu Beginn denkbar programmatisch das ideologische Ansinnen des Schwarzen Kanals: Eine Hygiene des Fernsehens, aus dem Fernsehen heraus, mit Mitteln des Fernsehens. Eine Klärung von »Wahrheit« aus dem seiner Ansicht nach propagandistisch verschmutzten West-Fernsehen. Die Bilder des Abwassers, des Kanals und der Kläranlage boten sich ihm offenbar sinnfällig zur Veranschaulichung seiner Programmatik an. Aufgrund seiner rhetorischen Schärfe, seiner offenen Ideologieanhängigkeit und auch seiner Langlebigkeit erfuhr der Schwarze Kanal einen prominenten Status, der die Fernsehsendung bis heute als berühmt-berüchtigtes

9 Horst Rörig: Hygiene im Äther oder die verpasste Realität – Karl-Eduard von Schnitzler und der »Der Schwarze Kanal«. In: *Medienobservationen*, Universität München. Auf dem Archivserver der Deutschen Bibliothek: http://deposit.ddb.de/ep/netpub/52/30/07/975073052/_data_dyna/_snap_stand_2005_05_24/artikel/tv/Schnitzler.html (20.8.08).

Beispiel politischer Agitation (bzw. dessen Scheitern) mit den Möglichkeiten des Fernsehens kennzeichnet. Im Rahmen medienhistorischer und -politischer Analysen ist die Sendung bereits in zahlreichen Untersuchungen erforscht worden, allerdings zumeist mit einem Fokus auf die nahe liegende Funktion als Propagandamedium.¹⁰ Die vorliegenden Arbeiten skizzieren agitatorische und demagogische Merkmale der Sendung, die beispielsweise von Peter Ludens als »ideologische Auseinandersetzung Sozialismus – Kapitalismus am Beispiel westlicher Medien«¹¹ gefasst wird. Kennzeichnend für den Schwarzen Kanal sei laut Ludens die »scheinbare Entlarvung der politischen Manipulation seitens des Westfernsehens.«¹² Diese politische Dimension prägt den Diskurs zum Schwarzen Kanal nachhaltig, schließlich wird sie ja auch in den Sendungen vordergründig ausgestellt und polemisiert. Die inhaltliche und als schädlich deklarierte Verschmutzung des (West-) Fernsehens wird hierbei auf eine gesellschaftspolitische Ebene transponiert, allerdings wird gleichzeitig durch das Fernsehen, durch von Schnitzler eine »Entschmutzung«, eine Klärung im Fernsehen versprochen. Von Schnitzler begreift das Fernsehen somit als adäquates Mittel, um der aus seiner Sicht verheerenden Wirkung des Fernsehens (hier: des West-Fernsehens) zu begegnen.

Paradoxerweise (oder: Gerade deswegen) galt und gilt der Schwarze Kanal als das genaue Gegenteil dieser Zielsetzung. Er symbolisierte bereits zur Zeit seiner Ausstrahlung und bis heute – als eine ins kollektive Gedächtnis übergetretene DDR-Fernseherinnerung – eine offensive, mutwillige Verschmutzung des Fernsehens mit ideologisch verzerrten Fehlinformationen und -interpretationen. Die Sorge um das Fernsehen erfährt im Schwarzen Kanal somit ihre evidente Bestätigung. Und zwar sowohl aus dem Munde Karl-Eduard von Schnitzlers wie ebenso aus den Reaktionen und Redaktionen seiner Opponenten auf westdeutscher Seite. Dazu sei erwähnt, dass es sich beim Schwarzen Kanal um eine kaum versteckte Adaption handelte. Bereits ab 1958 sendete die ARD im vierteljährlichen Turnus unter dem Titel »Die Rote Optik« eine vom Journalisten Thilo Koch moderierte Reihe, die sich mit der Methodik der Fernsehpropaganda der DDR befasste.¹³ Thilo Koch bemerkte 1960 im Magazin »Der Spiegel« zur ersten Ausstrahlung des Schwarzen Kanals: »Schnitzlers ›Schwarzer Kanal‹ ist ein reines Plagiat, bis in den Titel hinein!«¹⁴ Wie kaum ein anderes Kapitel der deutschen Fernsehgeschichte

10 Das Deutsche Rundfunkarchiv in Potsdam bietet dazu einen umfangreichen Korpus an digitalisierten Manuskripten, Bild-, Ton- und Literaturquellen, z.T. auch im Internet. Siehe: <http://sk.dra.de/grape/seite30.htm> (20.8.08).

11 Peter Ludens: *DDR-Fernsehen intern. Von der Honecker-Ära bis ›Deutschland einig Fernsehland‹*. Berlin 1990, S. 280.

12 Ludens, S. 280.

13 Vgl.: Fernseh-Spiegel – Spähposten. In: *Der Spiegel* 3/1960.

14 Ohne Autor: Riesel-Feldschlacht. In: *Der Spiegel* 16/1960. Karl Eduard von Schnitzlers Replik im selben Artikel: »Wir erzielen mit unserem Titel zwar auch einen Farbeffekt, haben aber mit der ›Roten Optik‹ nicht das geringste zu tun. Thilo Koch will die Methoden unserer Meinungsbildung schildern. Wir wollen die Polemik.«

steht aber heute der Schwarze Kanal als bezeichnendes Beispiel für den interessen-geleiteten Ge- oder Missbrauch eines Mediums zur politische Meinungsbildung im Kalten Krieg. Das ist, wie erwähnt, bereits umfangreich erörtert worden, allerdings bislang höchstens randständig mit einem Blick auf eine binnen- oder intermediale Dimension hin.

Dem geneigten Medienwissenschaftler stellt sich diese Dimension des Schwarzen Kanals freilich als aufschlussreiche Leerstelle und als Anknüpfungspunkt dar. Die Struktur und der Inhalt der Sendung repräsentieren, systemtheoretisch angelehnt, eine mediale Beobachtung medialer Beobachtung. Hier widmet sich das Fernsehen dem Fernsehen. Zwar kollidieren ideologisch widerstreitende Fernsehsysteme, aber grundsätzlich auf Augenhöhe, mit den gleichen Mitteln. Das Fernsehen sieht fern und behauptet dadurch einen medialen Mehrwert, der sich in einer »klärenden« Beobachtung zweiter Ordnung ergibt. Der Schwarze Kanal spekuliert somit spürbar auf die Aussagekraft einer Meta-Beobachtung, einer Beobachtung von Beobachtung. Diese erfährt eine selbstreferenzielle Note, da sie zwar nicht im selben, aber zumindest im gleichen Medium, nämlich im Fernsehen operiert. Die perspektivierte »Klärung« findet also nicht auf einer metamedialen Ebene (beispielsweise auf einer Film- und Fernsehwissenschaftlichen Tagung), sondern im verwandten Milieu statt und wird darüber hinaus das beobachtete Objekt weiterer televisionärer Beobachtung und Verarbeitung.¹⁵ In Gedenken an von Schnitzlers »Klärwerk« darf man sich zur Darstellung dieses Prozesses einen progressiven Stoffwechselkreislauf vorstellen, dessen Operationen durch Hygiene motiviert sind. Dieses Bestreben um Kanalisierung, um Sauberkeit, um synonym verstandene Wahrheit unterliegt der Interpretation einer gesellschaftlichen Indienstnahme des Fernsehens, aus der sich die bereits erwähnte Sorge *um* das Fernsehen speist. Genau hier gilt es die Perspektive aufzufächern und die entsorgende Indienstnahme des Fernsehens für das Fernsehen selbst zu bedenken. Die allein übertragene Wirkung von Inhalten, das klassische Kanalmodell, hat schließlich nie den erkenntnisleitenden Horizont der Fernsehwissenschaft bestimmt. Der Fernsehdiskurs läuft eher darauf hinaus, dass das Fernsehen heterogen und nonlinear zu begreifen sei und demzufolge komplexer, auch interdisziplinärer Analyse bedürfe. Kurzum: Fernsehen ist immer schon mehr als nur Kanal. In diesem Sinne soll der sorgenvolle Blick Anderer *um* den Fernsehkanal auf eine Sorge gelenkt werden, die sich das Fernsehen selbst macht, und zwar die Sorge um sich selbst. Hierbei gilt es, sich geistesgeschichtlicher Konzepte zu erinnern, die den Begriff der Sorge im Titel führen und deren Relevanz für die Problemstellung von Fernseh Sorgen zu prüfen ist. Dazu sei hier kurz auf zwei prominente Sorgen-Konzepte eingegangen.

15 Spätestens ab 1969, mit dem »ZDF-Magazin« unter Leitung von Gerhard Löwenthal, fand »Der Schwarze Kanal« sein westdeutsches, kaum minder polemisches Pendant.

Für Martin Heideggers Seinsbegriff ist der Terminus der Sorge eine Umschreibung für die Einheit verschiedener Seinsbestimmungen, ein gemeinsamer Bezugspunkt verschiedener Daseinsmodi. Das Dasein sei immer schon in Sorge, da es sich in der Welt wieder findet, sie begreifend, verstehend auslegt und dabei von Anfang an auf Dinge und Menschen verwiesen ist. Die Rede von der Sorge bei Heidegger will eine Seinsweise des Menschen beschreiben, die sich nicht nur auf das erkennende Anschauen der Welt beschränkt, sondern im Austausch, im praktischen Umgang mit der Welt steht, aus dem heraus sich eine theoretische Erfassung der Welt erst prägt. Heideggers Hervorhebung einer »ursprünglichen Ganzheit des Strukturanzuges des Daseins«¹⁶ kulminiert im Begriff der Sorge. Als fundamentales Strukturmoment der verschiedenen Daseinsvollzüge stellt Heidegger heraus, dass das Dasein motiviert ist. Heidegger benutzt den ausgeschliffenen, wenig wissenschaftlichen Ausdruck der Sorge, um die Grundstruktur der Seinsmotivation zu fassen. Denn: »Der Ausdruck ›Sorge‹ meint ein existenzial-ontologisches Grundphänomen.«¹⁷ Der Begriff der Selbstsorge wäre Heidegger folgend aber nicht mehr als eine Tautologie, da das Verhalten zum Selbst bereits durch das Sich-vorweg-sein charakterisiert ist. Heideggers essentieller Sorgenbegriff verbietet folglich auch eine Entsorgung, da sie mit dem Ende des Daseins gleichzusetzen wäre.

Aus einem völlig anderen Blickwinkel verwendet Michel Foucault den Begriff der Sorge und dabei vor allem die Sorge »um sich selbst«. In seiner Untersuchung der Subjekt-Konstitution¹⁸ unterscheidet er die Begriffe des Subjekts und des Individuums in Rückgriff auf altgriechische Anschauungen. Für Foucault ist moderne Subjektivität eine Form der allgemeineren Individualität, in der das Individuum sowohl der Herrschaft eines anderen unterworfen ist, in seiner Abhängigkeit steht und durch Bewusstsein und Selbsterkenntnis an seine eigene Identität gebunden ist.¹⁹ Im Gegensatz zu diesem modernen Subjekt sieht er in der klassisch-antiken Tradition eine alternative Möglichkeit des Umgangs mit sich selbst. In dieser Tradition herrschte die Motivation vor, das Selbst wie ein Kunstwerk zu gestalten.²⁰ Die antike Sorge um sich selbst referiere somit nicht auf einen egozentrischen Selbstkult, sondern besäße durchaus eine gemeinschaftstiftende und -erhaltende Funktion, in dem sie sich auch um den anderen und die anderen sorgt. Damit wird die Selbstsorge zum Motor einer Selbstbildung mit kritischem Potenzial, das zu steter Veränderung eigener Überzeugung animiere.

16 Martin Heidegger: *Sein und Zeit*. Tübingen 1993, S. 180.

17 Heidegger, S. 196.

18 Hier zusammengefasst aus: Michel Foucault: *Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit* 3; Frankfurt/Main 1989; Ders.: *Hermeneutik des Selbst. Vorlesung am Collège de France (1981/1982)*. Frankfurt/Main 2004.

19 Vgl. Michel Foucault: *Ästhetik der Existenz. Schriften zur Lebenskunst*. Frankfurt/Main 2007, S. 86.

20 Foucault 2007, S. 289.

Wie bei Heidegger bezieht sich auch bei Foucault der Begriff der Sorge auf grundlegende Prozesse im Wechselspiel von Selbst und Anderen. Für Fragen der sorgenden oder entsorgenden Verfassung des Fernsehens bergen sie zumindest ein essentielles, ein Operationen motivierendes Moment, über dessen Übertragung auf das Fernsehen spekuliert werden darf. Beide Konzepte formulieren allerdings einen essentiellen Sorgenbegriff, der ein Denken von Entsorgung verbietet bzw. sie gleichzeitig aus- und einschließt. Sorge bedeutet bei beiden gleichzeitig immer eine Grundbedingung, deren Entsorgung ein Prozessende bedeutet. Andererseits ist beiden Konzepten ein Umgang mit Sorgen immer schon innewohnend. Ein Umgang, der die Sorgen nicht auszulöschen bestrebt ist, sondern sie progressiv ausdeutet.

Der Begriff der Sorge sei deshalb für die Konzeption einer Entsorgung des Fernsehens aus arbeitstechnischen Gründen konkreter gefasst: als problematisierende Perspektive, als eine kritische Reflexion eigener Prozesse, in der Gegenwart und über die Gegenwart hinaus. Die somit recht allgemeine Rede von Sorgen impliziert im Begriff eine tendenziell pessimistische Bestandsaufnahme und Vorausschau. Der innewohnende Skeptizismus der Sorge motiviert ein Bedenken eigener Operationen vor dem Hintergrund einer aktuellen oder zukünftigen, einer realen oder imaginierten Bedrohung. Eine solche Bedrohung wäre eine existenzgefährdende Entwicklung, die zukünftige Operationen in Frage stellt. Folglich sollen Sorgen als selbstreflexive Operationen begriffen werden, die Probleme oder Herausforderungen skizzieren und in Folge Lösungsoptionen, Wege zum Umgang mit den Sorgen, Möglichkeiten der Entsorgung perspektivieren. Um an dieser Stelle den Begriff der Entsorgung neben den der Sorge stellen zu können, sei kurz auf dessen Begriffsgeschichte eingegangen. Der heute gebräuchliche Begriff der Entsorgung ist ein vergleichsweise junger Terminus, der sich mit dem Aufkommen von modernen Massengesellschaften und deren Abfallproblemen ungefähr ab dem 18. Jahrhundert konturierte und sich spätestens im 19. Jahrhundert als Leitkategorie durchzusetzen vermochte. Abfälle, also wertlose Reste, wurden v. a. in urbanen Ballungsgebieten zu einem Problem. Als Reaktion entstanden ausdifferenzierte Entsorgungs-Diskurse, -Politiken oder auch -Industrien, die bis heute das gesellschaftliche Zusammenleben spürbar akzentuieren. Spürbar besonders dann, wenn sie nicht funktionieren, streiken, stocken oder kollabieren. Begleitet von der Durchsetzung hygienischer Biopolitiken und in Folge verheerender Epidemien in 19. Jahrhundert entwickelte sich ein »Problembewusstsein«, eine zweifellos begründete Sorge um die leibliche Gesundheit. Eine Sorge, die sich besonders am Gefahrenpotenzial menschlicher Ausscheidungen abarbeitete. Zur Entsorgung wurden im urbanen Milieu Strukturen installiert, die zunächst die Städte von ihren besorgniserregenden Abfällen entsorgten. Prominent führte in diesem Zusammenhang die Entwicklung städtischer Kanalisationen zur Manifestation

des Begriffes der Entsorgung. Kanalisationen funktionieren prinzipiell als Bewegungsstrukturen. Sie sammeln und vermengen Abfälle und Ausscheidungen. Kanalisationen erzeugen dadurch einen Struktur- und Komplexitätsabbau, zentrales Moment für die Definition von Abfall.²¹ Kanalisationen sammeln aber nicht nur, sie führen ab, sie kanalisieren, sie formatieren den Abfluss. Dadurch erwächst aus ihnen ein Ordnungsgewinn, der in Folge, z. B. in Klärwerken, weiter ausdifferenziert wird. Kanalisationen bestimmen das, was Abwässer sind: Ausscheidungen, die durch die Kanalisation abgeleitet, entsorgt werden. Kanalisationen klären Abwässer dadurch, dass sie sie entsorgen, sie formieren und übertragen; z. B. auf Rieselfelder oder zu Kläranlagen. Das entsorgende Moment ergibt sich aus der Sammlung, der Formatierung, aus dem kanalisiertem Gefälle, aus der dadurch erreichten Fortbewegung der Abwässer. Entsorgung bedingt eine Struktur der Verarbeitung. Diese Struktur aber bedarf zum reibungslosen, fließenden Funktionieren der vermengten Ausscheidungen, und zwar in einem kontinuierlichen Strom. Zuviel oder zuwenig Abwässer führen zum Kollaps der Kanalisation, zum Überlaufen oder zum Versiegen, letztlich zum Prozessende. Die zentrale Position, die der Kanalisation für die Genese moderner Städte aufgrund dieser Funktion zugesprochen wird, beförderte ihre Symbolisierung als paradigmatische Entsorgungsstruktur. Daran schließen sich bis heute zahlreiche Sinnbilder an, die die Kanalisation als Blaupause beispielsweise für Netzstrukturen oder (Ab-)Flussmodelle nennen. So auch hier für das Fernsehen, beim Schwarzen Kanal. Gewissermaßen.

Wie erwähnt, ist dem Schwarzen Kanal eine mediale Beobachtung zweiter Ordnung, eine Beobachtung des Fernsehens im Fernsehen eigen. Bescheinigt man nun diesem Prozess – wie Karl-Eduard von Schnitzler – eine entsorgende Funktion, was ist dann die notwendigerweise vorausgehende Sorge? Auf welches Problem des Fernsehens ist die Beobachtung des Fernsehens im Fernsehen eine entsorgende Reaktion? Wie entsorgt sich das Fernsehen durch Selbstbeobachtung? Die Beobachtung wohnt der Fernsehübertragung von Bild und Ton, von Inhalt und Format als konstitutives Moment inne. Der Beobachter ist beim Fernsehen gemeinhin der Zuschauer. Für ihn, so hört und sieht er, wird Fernsehen gemacht. Zur Unterhaltung, zur Information, zum Zeitvertreib. Ohne Zuschauer ist Fernsehen kaum denkbar. Hans J. Wulff bemerkt, dass in Williams' *flow*-Konzept »die Sinnkonstruktionen des Fernsehens aus einer Tätigkeit des Rezipienten hervorgehen, in die Elemente der unterschiedlichsten Texte eingehen.«²² Der Zuschauer ist als integratives Element technisch, ökonomisch, institutionell, politisch oder ästhetisch im Fernsehen vorgesehen, er ist mit dem Fernsehen verschaltet. Er kann und muss (sich) zum Fernsehen einschalten. Spätestens seit der Durchsetzung verschiedener Fernsehprogramme genießt er außerdem die Möglichkeit des Umschaltens. Er

21 Vgl. Lorenz Engell: Über den Abfall. In: Bergermann/Winkler 2007, S. 11ff.

22 Hans J. Wulff: Flow: Kaleidoskopische Formationen des Fernsehens. In: *montage/av* 4/2/1995, S. 23.

kann das Fernsehen überdies auch ausschalten. Als essentielles Bestandteil, das die Möglichkeit des Ein-, Um- und Ausschaltens besitzt, gerinnt der Zuschauer zu einem Objekt zahlreicher Fernsehorgen. Diese Sorgen zielen zumeist auf sein zu weckendes und zu haltendes Interesse, um seine Verschaltung zu kontinuierieren, zu formieren, sein Aus- oder Umschalten zu verhindern. Das Fernsehen sorgt sich um Zuschauer, um ihre Aufmerksamkeit; es buhlt nachgerade darum. Das mag banal klingen, sollte aber im Hinblick auf die Entsorgungsfunktion des Fernsehens vergegenwärtigt bleiben. Wenn der Zuschauer eine Sorge des Fernsehens ausmacht, steht seine Entsorgung als bestands- und funktionserhaltende Operation in Frage. Entsorgung dieser Sorge hieße die Bereit- und Sicherstellung von Zuschauern, die Verstetigung und Bindung von Beobachtern.

Der Schwarze Kanal darf hierbei pointiert als Beispiel eines Prozesses des Fernsehens ins Auge gefasst werden, der derlei Sorge und Entsorgung des Fernsehens im Fernsehen funktional verknüpft. Die praktizierte und veranschaulichte Beobachtung des Fernsehens durch das Fernsehen im Fernsehen verhandelt vordringlich die Position des Beobachters. Das Fernsehen schaltet sich beim Schwarzen Kanal in den Beobachtungsprozess ein und verdoppelt ihn. Es übernimmt gleichzeitig die Positionen des Beobachters, des Beobachteten und des Beobachters der Beobachtung. Diese parallelen Prozesse vermögen einen in Frage stehenden Beobachter zu entsorgen, indem dessen Funktion vom Schwarzen Kanal veranschaulicht, imitiert und dirigiert wird.

Beim Schwarzen Kanal ist diese vervielfältigte Fernsehbeobachtung Programm und drückt sich bereits im Titel aus. Als Name bezeichnet der »Schwarze Kanal« genau das andere, das inkriminierte West-Fernsehen. Der Zuschauer sieht im Schwarzen Kanal somit doppelt. Er sieht im DDR-Fernsehen eine selektierte Wiederholung des West-F Fernsehens, das mit den korrigierenden Kommentaren von Schnitzlers bemehwertet zu sein verspricht. Hierbei verflüssigt sich das Umschalten, das Auswählen des Zuschauers. Die Durchsetzung dieser Fernsehoption korrespondiert mediengeschichtlich mit der Etablierung des Schwarzen Kanals, Anfang der Sechziger Jahre. In Ost- wie in West-Deutschland entstanden nationale Fernsehprogramme, die zunächst gezielt eine gesamtdeutsche Zielgruppe ansprechen, freilich unter ideologisch konträrer Maßgabe.²³ Diese Wettbewerbssituation legte eine Abgrenzung, eine Profilschärfung nahe. Im Schwarzen Kanal trafen die Fernsehprogramme direkt aufeinander; sie wurden vermengt, vermischt, beobachtet und, laut Zielsetzung, klärend ausdifferenziert.

Die Entsorgungsfunktion eines dergestalt sich selbst, das Konkurrenzprogramm und den Zuschauer beobachtenden Fernsehens könnte folglich in einer Ersetzung des Zuschauers durch das Fernsehen zugespitzt werden. Ein sich so

23 Vielerorts konnte das Programm des DFF, das der ARD, ab 1963 auch noch das des ZDF parallel empfangen und daraus ausgewählt werden.

entsorgendes Fernsehen aber verliert sich in diesem selbstgenügsamen Prozess. Es entsorgt sich bis zur Unkenntlichkeit, zum Verschwinden, zum Abschalten. Ein Auflösen des Zuschauers im Fernsehen unterspült aber die Legitimation des Fernsehens als Massenmedium; vergleichbar mit einer Kanalisation, der die Abwässer ausgehen. Deswegen ist die fernsehbeobachtende Funktion des Schwarzen Kanals prinzipiell eingebunden in den Prozess einer darin versprochenen Meta-Beobachtung, einer daraus entspringenden Wahrhaftigkeitsaussage, über den Kontext des Fernsehens hinaus. Die vervielfältigte Beobachtung des Fernsehens im Fernsehen steht im Dienst einer Komplexitätssteigerung, aus der eine gesteigerte Wahrheit versprochen wird. Der Zuschauer soll in der Beobachtung des Fernsehens im Fernsehen seine eigene Position verifizieren, daraus politischen Erkenntnisgewinn destillieren und sich nicht zuletzt seiner eigenen Sorgen entledigen. Trotzdem vermochte der Schwarze Kanal dieser Zielstellung nie wirklich zu entsprechen und sein televisionäres Entsorgungspotenzial auszuschöpfen. Er scheiterte, da seine Wahrhaftigkeitsbehauptungen kaum von einem größeren Publikum geteilt wurden. Ihm unterlag stets der Vorwurf ideologisch befeuerter, perfider Unwahrheit. Er wurde in den westdeutschen Medien rasch als »Dreckschleuder« titulierte, von Schnitzler wurde zum »Sudel-Ede«. Zu offensichtlich war die politische Infizierung der Wahrheit des Schwarzen Kanals, zu wenig nahm er seine eigene Bedingtheit in den Blick. Dank politischer Rückendeckung behauptete sich die Sendung zwar 29 Jahre im Programm, aber dieser Kontinuität entsprach keinerlei nachhaltige Entsorgung. Im Gegenteil: Bereits weit vor dem Ende der DDR entsorgte sich der Schwarze Kanal komplett selbst. Sein neuer Darstellungsmodus veraltete bereits während der Ausstrahlung, er war unfähig, den Sorgen neuer Wirklichkeiten mit adäquaten Entsorgungen, mit einem Abfluss zu entsprechen. Dem Alten vermochte nichts Neues zu entspringen, der *flow* des Schwarzen Kanals versiegte aufgrund zwanghafter Linientreue. Gleichwohl fand der Schwarze Kanal im Fernsehen Fort- und Ausläufer, die die Beobachtung des Fernsehens im Fernsehen adaptierten und ähnlich gelagerte Entsorgung, Klärung versprachen. Jüngere Formate wie ZAPPING, TV TOTAL oder SWITCH können in der Tradition des Schwarzen Kanals als fernsehreferenzielle Entsorgungen verstanden werden, die sich in einer veränderten (Fernseh-)Wirklichkeit freilich ganz anderen Sorgen widmen. Ihre Fokussierung auf die wiederholte Darstellung und Verspottung von Normabweichungen kennzeichnet aber ebenfalls eine politische Motivation, der durchaus ein hygienischer, gar ein reaktionärer Charakter zu unterstellen ist. In diesem Sinne entsorgen sie: alles Neue. Als Kläranlage, gewissermaßen.

KatastroGraphien

Zur Verknüpfung von städtischer und menschlicher Katastrophe
in Spike Lees 25TH HOUR

von Silke Roesler

Fragen nach der Bedeutung von Stadtdarstellungen in und durch Medien werden aktuell unter dem Schlagwort des ›topographical turn‹¹ verhandelt und lassen sich dabei neu stellen:

[N]icht als Frage, ob die Bilder, Pläne, Diagramme und Beschreibungen, die wir aus der Stadtgeschichte kennen, der realen Stadt entsprechen, noch als Frage, ob die überlieferten Topographien eher Repräsentationen des räumlich-architektonischen Gebildes, der sozialen Ordnung der Städte oder der urbanen Ideen darstellen, sondern als Aufmerksamkeit für das Zusammenspiel von Imaginärem und Techné in der Herstellung von Raumbildern beziehungsweise Topographien.²

Sigrid Weigel legt im oben genannten Zitat den Fokus bei der Produktion von Raum(bildern) auf die Verknüpfung von »Imaginärem und Techné«, anders ausgedrückt auf die Verbindung von Symbolischem und Materiellem, Psychischem und Physischem. Ähnlich begreift auch der vorliegende Beitrag die Herstellung und das Entstehen von Räumen unter Bezugnahme auf Henri Lefèbvre,³ wobei in dessen Theorie die Raumgenerierung noch um die dritte Komponente eines gelebten Raumes erweitert wird.

Die folgenden Ausführungen orientieren sich dabei an der Annahme, dass ein medial vermitteltes Bild niemals realitätsgetreu ist oder Realität widerspiegelt. Vielmehr wird durch die mediale Überformung ein künstliches Konstrukt – die Stadt als Kunstwerk – neu geschaffen. Als Konsequenz einer ›Philosophie der Dispositive‹ skizziert Gilles Deleuze in Anlehnung an Michel Foucault eine Um-

1 Vgl. hierzu Sigrid Weigel: Text und Topographie der Stadt. Symbole, religiöse Rituale und Kulturtechniken in der europäischen Stadtgeschichte. In: Dies.: *Literatur als Voraussetzung der Kulturgeschichte. Schauplätze von Shakespeare bis Benjamin*. München 2004, S. 248–284. Der ›topographical turn‹ in den Kulturwissenschaften und Cultural Studies markiert eine Wende von historischen, chronologischen und zeitlichen Narrativen zu räumlichen Darstellungen und zu den Paradigmen von Mapping, von Topographie, Kartographie und Geographie. Ebenso wie im Textparadigma (linguistic turn) lässt sich auch hier eine Tendenz zum metaphorischen Einsatz topographischer Begriffe beobachten. Damit stellt sich das Verhältnis von Stadtdiskurs und Kulturwissenschaft nach Sigrid Weigel heute als eine chiasmatische Konfiguration dar: »Während die Topographie der Stadt als kultureller Text gelesen wird, wird der Text der Kultur als Topographie gedeutet« (ebd., S. 255). Um diese Konstellation gegenseitiger metaphorischer Verweisungen und Übertragungen aufzubrechen, ist es notwendig, die Topographie zunächst als eine der wichtigsten Kulturtechniken in der Geschichte von Stadtplanung und -darstellung zu betrachten.

2 Ebd.

3 Vgl. Henri Lefèbvre: *The Production of Space*. Cambridge MA/Oxford UK 2005 [1991].

oder Neu-Orientierung in der Betrachtung der Gegenwart. Diese wendet sich vom Ewigen ab, um das Neue aufzunehmen. »Das Neue ist [...] dazu bestimmt [...] die den Dispositiven folgende variable Kreativität zu bezeichnen – entsprechend der Frage, die im 20. Jahrhundert allmählich zum Tragen kommt: Wie ist in der Welt die Produktion von etwas Neuem möglich?«⁴ Dispositive werden dabei verstanden als Maschinen, »um sehen zu machen oder sehen zu lassen, und [...] um sprechen zu machen oder sprechen zu lassen«.⁵ Auch der Film, eine ästhetische (An-)Ordnung, visualisiert gesellschaftliche Prozesse und Relationen und generiert dabei (Macht-)Räume. Diese Neuartigkeit des Dispositivs, und der Film als Diskurs stellt ein solches dar, bezeichnet Deleuze als seine Aktualität. Das Neue ist das Aktuelle und gleichsam nicht das, was wir sind, sondern eher das, was wir werden.⁶ Diesen Gedanken fortführend liefert auch der Film als Dispositiv eine Vorausschau, einen Aktualitätensvorsprung im Diskurs. Es handelt sich bei dem filmischen Stadtbild demnach nicht um ein Repräsentationsverhältnis, in dem die mediale Reproduktion stellvertretend für die physische Stadt steht, indem es dieser entspricht.⁷ Inwiefern sich vielmehr die Filmstadt von dem realweltlichen Baukörper der Metropole unterscheidet und welche Strukturen und Prozesse gerade das Dispositiv Film freisetzt, soll im Fokus der folgenden Analyse stehen.

25TH HOUR

Mit dem 11. September 2001 habe das Reale die laufende Fiktionalisierung der Stadt unterbrochen,⁸ hieß es bezogen auf die Terroranschläge in New York vor sieben Jahren in der Presse. Diese Aussage impliziert, dass rückblickend eine stetige mediale Auf- und Bearbeitung New Yorks konstatiert wird, die durch die Attentate gestört wurde. Im Sinne Joseph Vogls fielen am 11. September das Ereignis der Übertragung und das Übertragungseignis zusammen, dann folgte die Ohnmacht. Der Film bietet sich nun selbst an, die Zäsur, die mit diesem Datum verbunden wird, zu bearbeiten und zu reflektieren.

In 25TH HOUR schaltet Spike Lee⁹ die jüngsten Ereignisse New Yorks mit der Geschichte seines Antihelden kurz. Der Zuschauer begleitet Monty Brogan (Edward Norton) auf seinen Wegen durch die Straßen New Yorks und den Begegnun-

4 Gilles Deleuze: Was ist ein Dispositiv? In: Francois Ewald/Bernhard Waldenfels (Hg.): *Spiele der Wahrheit. Michel Foucaults Denken*. Frankfurt a.M. 1991, S. 158.

5 Ebd., S. 154.

6 Vgl. ebd., S. 159f.

7 Das Repräsentationsverhältnis – verstanden als Beziehung eines anwesenden Bildes und eines abwesenden Gegenstands, in der das eine für den anderen steht, insofern als es ihm entspricht – prägt dabei die gesamte Bildtheorie. Vgl. hierzu Roger Chartier: *Die unvollendete Vergangenheit. Geschichte und die Macht der Weltauslegung*. Berlin 1989, S. 13.

8 <http://www.taz.de/dx/2003/06/19/ao125.1/text> (10.11.07).

9 Lee war geradezu berufen, einen der ersten Spielfilme über das New York nach dem 11. September zu machen, ist sein Status als Auteur doch untrennbar mit ebendieser Stadt verbunden.

gen mit seinen Freunden. Jedes dieser Treffen zeigt einen Abschied. In 24 Stunden endet für Monty das Leben in Freiheit. Denn in der 25. Stunde muss der ehemalige Drogendealer eine siebenjährige Haftstrafe antreten. In den verbleibenden Stunden möchte sich Monty von seiner Freundin Naturelle (Rosario Dawson), seinem Vater (Brian Cox) und seinen beiden besten Freunden, dem Wall-Street-Broker Francis (Barry Pepper) und dem Highschool-Lehrer Jacob (Philip Seymour Hoffman) verabschieden. Zudem wird Monty von der Unruhe angetrieben, herauszufinden, wer ihn bei der Polizei verraten hat. Als die 25. Stunde schlägt und die Verabschiedung erfolgen muss, bietet Lee ein Zeichen der Hoffnung an. Montys Vater erzählt mit zuversichtlicher Stimme von einem Leben in Freiheit durch eine alternative Flucht, seine Freunde bestärken Monty wiederholt darin, dass er noch immer jung sei, wenn er in sieben Jahren entlassen würde und seine Freundin möchte ihm treu bleiben und auf ihn warten. Dem Zuschauer bleibt es selbst überlassen, das Schicksal Montys auszudeuten.

Im Folgenden sollen die zentralen Sequenzen des Filmes in Bezug auf ihre raumtheoretische Relevanz verhandelt werden, in denen sich ebendieser Kurzschluss von Stadt und Protagonist beziehungsweise von städtischer und menschlicher Katastrophe vollzieht. Bemerkenswerter Weise sind es ebenjene Szenen, die die New Yorker Stadtopographie verhandeln und medial generieren, die auch für den Fortlauf der Handlung und das Leben Montys konstitutiv sind.

Städtische Katastrophe & menschliche Katastrophe

Bereits die Titelsequenz¹⁰ legt den Zeitpunkt und den Ort des Geschehens fest. Der Bildkader präsentiert zunächst ein Ensemble von Scheinwerfern, die im Gleichtakt geschaltet senkrecht gen Himmel gerichtet werden. Im Bildhintergrund befindet sich ein massives Gebäude, das auf einer schiefen Ebene angeordnet zu sein scheint und entsprechend verzerrt einen Ausschnitt der New Yorker Stadtopographie präsentiert. In der folgenden Einstellung bricht ein grelles Licht aus dem Himmel hervor. Einzelne Strahlen formieren sich zu einer Art Stern und blenden den Zuschauer. Daraufhin bildet sich das Licht zu durchsichtigen blauen Kegeln heraus, der scheinbar einzigen Lichtquelle, die die Nacht im Folgenden erhellt. Abwechselnd sehen wir nun einen oder zwei hellblaue Lichtsäulen im Bildkader, die in unterschiedlichen Formationen zueinander in Beziehung gesetzt werden. Zudem verzerren Unter- und Aufsichten von Hochhäusern die Perspektive und erschweren so die Errichtung einer beständigen Handlungsachse. Parallel zu dieser Montage von Einstellungen erklingt ein westliches Orchesterstück, das als Leitmotiv den gesamten Film durchziehen wird. Das Stück ist mit arabischen Klängen und Stimmen unterlegt und erinnert an ein pakistanisches Klagelied.¹¹ Akustisch

10 Timecode 00:04:00–00:07:27.

11 Der elegische Klang erzeugt eine melancholische und trostlose Atmosphäre, die die Ohnmacht

kulminiert die Bildmontage in einem Anschwellen ebenjener Musik. Visuell präsentieren sich dem Zuschauer zu diesem Zeitpunkt nun vollends die Lichtkegel und deren Situierung. Diese erste, eine Übersicht anbietende, Einstellung enthält einen Ausschnitt Lower Manhattans, aus dem sich zwei hellblaue Lichtkegel in senkrechter Position in den Himmel strecken. Das ›Tribute in Light‹ kann identifiziert werden, ein Projekt der Municipal Arts Society von Gustavo Bonevardi und John Bennett, bei dem im Frühjahr 2002 an der Stelle des World Trade Centers zwei Lichtsäulen die zerstörten Türme aus Licht neu erschaffen sollten. Die im Filmbild in den Nachthimmel geworfenen Lichtkegel deuten dabei gleich zu Beginn von 25TH HOUR auf die abstrakte Abwesenheit der Zwillingstürme hin, die unterschwellig den gesamten Film über spürbar sein wird. Die darauf folgende Einstellung liefert eine Panoramaeinstellung der Skyline Manhattans aus westlicher Richtung von New Jersey aus. Links im Kader erhebt sich das Empire State Building, mittig situiert sich das ›Tribute in Light‹ nebst Freiheitsstatue im rechten Bildausschnitt. Es folgt eine Aufnahme der Skyline Manhattans aus östlicher Richtung von Brooklyn, die vom Ufer des East Rivers zwischen Brooklyn und der Manhattan Bridge aufgenommen wurde. Die Brooklyn Bridge verbindet in diesem Ausschnitt Bildvorder- und -hintergrund. In horizontaler Verlaufsrichtung kreuzen zudem Autos den Bildkader, die in ihrer Bewegungsrichtung der Vertikalisierung der Hochhäuser zuwider laufen. Es folgt ein Schnitt von Staten Island aus südlicher Richtung auf Lower Manhattan sowie abschließend eine Einstellung Downtowns, die von der Promenade in Brooklyn Heights, entsprechend von Südosten, aufgenommen wurde. Diese, aus verschiedenen Blickwinkeln stammenden, Aufnahmen Manhattans erweitern den Radius der Stadt Stück um Stück. Die dargebotenen Bilder lassen sich in der Folge wie ein Mosaik zusammensetzen und kreieren so eine eigene, medial generierte Topographie New Yorks. Dabei wirken die beschriebenen Panoramaaufnahmen nahezu wie Standbilder oder Photographien, die allein durch die Abfolge der Schnitte in der Montage eine gewisse Dynamik entwickeln. Während die Kamera jeweils still steht, lassen sich nur vereinzelt Bewegungen im Bild ausmachen, wie etwa die Wegstrecken der Autos. Befindet sich der Zuschauer zunächst desorientiert inmitten der Hochhausschluchten, wird er Schritt für Schritt zum entfernten Betrachter, der sich durch die angebotenen Einstellungen und Übersichten orientieren kann, bis die Lichtkegel inmitten New Yorks langsam erlöschen und die Sequenz in völliger Dunkelheit endet. Das Bild wird abschließend seiner Lichtquelle, dem ›Tribute in Light‹, beraubt.

Wie erläutert setzt die Titelsequenz das ›Tribute in Light‹, Zeichen und Mahnmal der Anschläge, ebenso wie die New Yorker Skyline-Topographie abstrakt in

gegenüber den Attentaten widerzuspiegeln scheint. Die Verwendung arabischer Elemente kann einerseits als Zeichen der Bedrohung ausgehend von arabischen Attentätern gedeutet werden. Andererseits könnten die Stimmen darauf hindeuten, dass auch Menschen arabischer Herkunft betroffen sind und mit New York trauern.

Szene. Die New Yorker Demographie wird circa eine halbe Stunde später auf sehr persönliche und menschliche Weise verhandelt sowie in Bezug zum Baukörper Stadt und dem Leben des Protagonisten gesetzt. Monty trifft am Vorabend des Haftantrittes seinen Vater in dessen Pub. Das Brogan's befindet sich im irisch-amerikanischen Viertel Brooklyn Bay Ridge und gilt als Treffpunkt der irischen Feuerwehrmänner.¹² Die Sequenz beginnt mit einem establishing shot über die Straßen Bay Ridges hinweg. Im Bildhintergrund erhebt sich imposant die Verrazano Bridge. Erneut bietet der Film offenbar eine räumliche Situierung der Handlung an. Ein Kameraschwenk lenkt daraufhin den Blick auf eine Außenansicht des Pubs, wo sich im Folgenden Monty und sein Vater an einem Tisch gegenüber sitzen. Während ihres Gesprächs über Erziehung, den Tod der Mutter, den Alkoholmissbrauch des Vaters und der Schuld oder Unschuld Montys sind immer wieder Symbole zwischengeschritten, die eindeutig auf die Terroranschläge rekurrieren. Präsentiert wird eine Fahne mit der Aufschrift »Welcome Firefighters, Loyal to our Duty«, ebenso Glaselemente, die das Wappen der Einheit »Rescue 5« tragen. Bei diesen Gegenständen handelt es sich um realweltliche Erinnerungsstücke und nicht um angefertigte Requisiten des Films. Die Einheit »Rescue 5« der New Yorker Feuerwehr erlitt durch den Anschlag die größten Verluste ihrer Truppe, was in der darauf folgenden Szene bildlich umgesetzt wird. Sie zeigt einen Schrein mit Fotos von Feuerwehrmännern, die im Zuge der Bergungs- und Aufräumarbeiten ihr Leben ließen. Die sonst allgemein anonymen Opfer bekommen so in 25TH HOUR ein Gesicht und scheinen aus der fiktiven Handlung des Films, wie schon zuvor die Stadt selbst durch die Präsentation des »Tribute in Light«, herauszutreten. Nach dem Dialog zwischen Vater und Sohn sucht Monty die Toiletten des Pubs auf. Auf dem Spiegel der Toilette steht der Schriftzug »Fuck You« geschrieben. Diese Inschrift löst eine Reflexion in Monty aus, deren filmische Umsetzung als eine der Schlüsselsequenzen des Films gelesen werden kann.¹³ Monty spricht zu sich selbst, wobei er und sein Spiegelbild nicht synchron zueinander agieren. Das Spiegelbild verselbstständigt sich förmlich, während Monty überwiegend gebeugt, offenbar geschwächt und leidend, über dem Waschbecken lehnt. Folgender Monolog ist zu hören:

Yeah, fuck you, too. Fuck me? Fuck you. Fuck you and this whole city.
 Fuck the panhandlers grubbing for money smiling at me behind my back. Fuck the squeegee men, dirtying the windshied of my car. Get a fucking job!
 Fuck the Sikhs and Pakistanis bombing down the avenues in decrepit cabs. Curry steaming outta their pores, stinking up my day. Terrorists in fucking training. Slow the fuck down!
 Fuck the Chelsea Boys with their waxed chests and pumped-up biceps. Going down on each other in my parks and on my piers jiggling their dicks on my channel 35!

12 Timecode 00:33:09–00:40:27.

13 Timecode 00:35:25–00:40:27.

Fuck the Korean grocers, their pyramids overpriced fruit their tulips and roses wrapped in plastic. Ten years in the country and still no speak-ee English.

Fuck the Russians in Brighton Beach. Mobster thugs sitting in cafés, sipping tea in little glasses. Sugar cubes between their teeth. Wheeling, dealing, sheming. Go back where you fucking came from!

Fuck the black-hatted Hasidim, strolling up and down 7th Street in their dirty gabardine with their dandruff, selling South African apartheid diamonds.

Fuck the Wall Street Brokers, self-styled masters of the universe. Michael Douglas, Gordon Gecko, Wannabe motherfuckers figuring out new ways to rob hard-working people blind. Send those Enron assholes to jail for fucking life. You think Bush and Cheney didn't know about that shit? Give me a fucking break! Tyco. ImClone. Adelphia.

Fuck the Puerto Ricans. 20 to a car, swelling up the welfare rolls. Worst fucking parade in the city. And don't get me started on the dumb-in-the-cans cuz they make the Puerto Ricans look good.

Fuck the Bensonhurst Italians, with their Pomenade Hair, nylon warm-up suits, their St. Anthony medallions. Swinging their Jason Giambi Louisville Slugger baseball bats, auditioning for »The Sopranos«!

Fuck the Upper East Side Wives with their Hermès scarves and their \$50 Balducci artichokes. Overfed faces getting pulled, lifted and stretched all taut and shiny. You're not fooling anybody, sweetheart!

Fuck the uptown brothers. They never pass the ball, never wanna play defence, they take five steps on every lay-up to the hoop and then they wanna blame it all on the white man. Slavery ended 137 years ago. Move the fuck on!

Fuck the corrupt cops with their anus-violation plungers and their 41 shots, standing behind a blue wall of silence. You betray our trust.

Fuck the priests who put their hands down an innocent child's pants. Fuck the church that protects them, delivering us into evil. Add while you're at it, fuck JC! He got off easy. A day on the cross, a weekend in hell and all the hallelujahs of legioned angels for eternity. Try seven years in fucking Otisville J!

Fuck Osama Bin Laden, Al-Qaeda, backward-assed cave-dwelling fundamentalist assholes everywhere. On the names of innocent thousands murdered, I pray you spend the rest of eternity with your 72 whores roasting in a jet-fuelled fire in hell. You towel-headed camel jockeys can kiss my royal Irish ass!

Fuck Jacob Elinsky. Whinig malcontent. Fuck Francis Xavier Slaughtery, my best friend, judging me, while he stares at my girlfriend's ass. Fuck Naturelle Riviera. I gave her my trust and she stabbed me in the back. Sold me up the river. Fucking bitch. Fuck my father with his endless grief, standing behind that bar, sipping on club soda, selling whiskey to firemen and cheering the Bronx Bombers.

Fuck this whole city and everyone in it. From the rowhouses of Astoria to the penthouses on Park Avenue. From the projects in the Bronx to the lofts in SoHo. From the tenements in Alphabet City to the Brownstones in Park Slope, to the split-levels in Staten Island. Let an earthquake crumble it. Let the fires rage. Let it burn to fucking ash. And then let the waters rise and submerge this whole rat-infested place.

No, no fuck you, Montgomery Brogan. You had it all and you threw it away, you dumb fuck!

Entsprechend zu der Tonspur sehen wir die angesprochenen Personen(-gruppen). Monty blickt zunächst in den Spiegel. Neben diesem hängen ein Emblem der New Yorker Polizei sowie eine Postkarte mit einem stilisierten World Trade Center im Vordergrund der US-amerikanischen Flagge. Es folgen Bilder von einem Autowäscher in einem »I love New York«-Shirt sowie Monty in seinem gelben Sportwagen. Es schließt sich ein close-up eines Sikhs vor seinem Taxi an, auf dem »I'm a Sikh

and an American« geschrieben steht. Offenbar widersprechen sich diese beiden Identitäten nicht. Präsentiert werden des Weiteren ein homosexuelles Paar auf den Straßen Chelseas, einer der beiden eine New York-Jacke tragend und somit seine Verbundenheit zur Stadt präsentierend, ein lächelndes koreanisches Paar und akkurat gestapeltes Obst und Blumen. Es folgen Tee trinkende Russen, Monty im close-up, ein Juwelier, erneut eine Nahaufnahme Montys, diverse geschäftig wirkende Finanzangestellte sowie auf Grund ihrer Baseballschläger und Körperhaltung aggressiv wirkende Italiener. Dann eine vermeintlich wohlhabende ältere Dame, Monty im close-up, ein Fahrzeug der NYPD auf der Brooklyner Promenade, Montys Rückenansicht, die St. Patrick's Cathedral in Untersicht, Monty im close-up, Jesus am Kreuz, Archivbilder Bin Ladens, ein Titelblatt der Daily News mit der Aufschrift »Wanted Dead or Alive«, weitere Bin Laden-Bilder, erneut Monty im close-up, Jacob in seiner Schulklasse, Francis in einem Nachtclub, Naturelle in ebendiesem, Montys Vater in seinem Pub, das Wohnprojekt der Forest Houses, Häuser in Park Slope und und Staten Island. Daraufhin schließt sich die Wiederholung bekannter Bilder an. Montys Hasstirade folgt dabei einer strengen narrativen Form. Der Personenkreis wird immer weiter eingegrenzt. Zudem wirken die Bilder überlichtet und gelbstichig, so dass sie sich von der übrigen Filmhandlung abheben.¹⁴ Auch in der Schnittfolge kann entsprechend ein Rhythmuswechsel konstatiert werden. Nach der Anklage der Freunde und Verwandten ist die Bilderfolge nicht mehr von den Spiegelaufnahmen unterschritten. Die Schnittgeschwindigkeit nimmt zu und in einer kurzen Sequenz erscheinen keine Menschen mehr, sondern wie geschildert Gebäude, Straßen und Stadtteile, die ein disparates und vielschichtiges architektonisches Bild der Stadt entwerfen. Die Bilderfolge bietet hier einen Querschnitt durch die New Yorker Stadtopographie an. Es werden Richtungsvektoren von Astoria zur Park Avenue, von der Bronx nach Soho, von Alphabet City nach Park Slope sowie Staten Island gezogen. Anschließend sind in kurzen, nahezu fragmentarischen Aufnahmen erneut einige Adressaten der Tirade zu sehen. Als Höhepunkt dieser zunehmenden Geschwindigkeit stehen am Ende der Vision Zeitraffer-Aufnahmen vom Times Square, dem vermeintlichen Zentrum New Yorks und ebenso Symbol des städtischen Verfalls und der Kriminalität. Erst jetzt ist Monty wieder im Bild und beschimpft letztlich sich selbst. Am Ende seiner Anklage erkennt der rechtsmäßig Verurteilte in seinem Spiegelbild offenbar den eigentlichen Adressaten seiner Vorwürfe. Die Sequenz endet mit den Worten »Fuck You, Montgomery Brogan«. Diese Bewegung weg von der Schuldzuweisung hin zum Schuldeingeständnis fällt laut Sascha Keilholz formal mit der Bild- und

14 Erwähnt sei, dass die zwar gelbstichigen, in ihre Bildästhetik jedoch absolut homogenen und wunderschönen Bilder im Gegensatz zu dem aggressiven und negativen Tenor der Audiospur stehen. Trotz der Anklage durch Monty gelingt es Lee auch in dieser Sequenz New York durch eine ganz eigene und artifizielle Bildsprache zu ehren.

Zeitraffung zusammen. Die Bilderfolge kulminiert und kollabiert, so dass ein kathartischer Effekt und Neuanfang in Aussicht gestellt werden kann.¹⁵ Die Tatsache, dass Monty jedoch vergeblich versucht, die auf dem Spiegel geschriebenen anklagenden Worte wegzuwischen, deuten darauf hin, dass sich seine Schuld selbst nicht leugnen lässt. Zweifellos stehen Stadt und Film hier in einem Verhältnis der Reflexion zueinander. Monty versucht, sich die soziale und kulturelle Zusammensetzung New Yorks zu vergegenwärtigen und verknüpft diese mit seinem persönlichen Gefüge aus ihm vertrauten Personen. Den Einstellungen der Selbstanklage gehen die beschleunigten, hektisch wirkenden Times Square Bilder vorweg. Offenbar werden das Schicksal und die Turbulenzen der Stadt und jene des Protagonisten zueinander parallel gesetzt.

Diese Verknüpfung zeigt sich auf visueller Ebene und im Dialog explizit in der folgenden Sequenz.¹⁶ In der 44. Etage des World Financial Centers empfängt der Wertpapierbroker Francis seinen alten Schulfreund Jacob. Die beiden sind verabredet, um sich später von Monty zu verabschieden. Die Männer treten an das Panoramafenster, in dem sich zunächst nur eine Stehlampe in der Dunkelheit spiegelt und als einzige Lichtquelle dient. Die Kamera nähert sich daraufhin vorsichtig den beiden Protagonisten, die mit dem Rücken gewandt zur Kamera stehen und aus dem Fenster blicken. In die Vertikale gelenkt wird der Blick in der Folge als spektakuläre Aufsicht strukturiert. Begleitet wird die Aufsicht auf akustischer Ebene von Jacobs schockierten Worten »Jesus Christ« sowie kurzzeitig von dem musikalischen Leitmotiv des Films. Im Bild zeigt sich in abstrakt wirkender greller blaugrauer Farbgebung ein Baugrund. Diese erste Ansicht Ground Zeros bildet daraufhin den optischen und semantischen Hintergrund für die folgende Unterhaltung. Jacob und Francis reden über die von der New York Times proklamierte Luftverschmutzung im besagten Stadtgebiet, die Francis als nichtig abtut. Das Bild des Baugrundes wird in der Folge unschärfer und Francis äußert bestimmend »Bin Laden could drop another right next door. I ain't moving.« Seine innere Verbundenheit zu dem Ort der Katastrophe wird an dieser Textstelle explizit gemacht. Während Jacob weiterhin wie gebannt auf den Baugrund blickt, wechselt das Gespräch inhaltlich von den Terroranschlägen zu Montys Haftantritt. Thematisch werden die städtische Katastrophe New Yorks und das persönliche Schicksal Montys miteinander verknüpft. Die sich zuvor dargebotene Sicht auf Ground Zero steht dabei, diese Deutung drängt sich auf, metaphorisch für den Nullpunkt im Leben Montys. Francis thematisiert daraufhin Montys Schuldigkeit als Drogenhändler und geht von einem endgültigen Abschied aus. Auch Jacob hält er zu

15 Vgl. Sascha Keilholz: *Zerfallsstudien*. Frankfurt a.M. 2009. Diese Sequenz erfährt am Ende des Films einen Widerhall, als Monty auf der Fahrt ins Gefängnis aus dem Auto blickt und in einer surrealen Kamerafahrt einigen Darstellern aus seiner visionären Hasstirade entgegenblickt.

16 Timecode 0:42:40–0:48:30.

dieser Einsicht mit den Worten »Wake the fuck up!« an. Zwischenzeitlich richtet Jacob den Blick auf Francis, wirkt angespannt, wütend und gleichzeitig erschüttert und ängstlich. Als Francis schließlich die Unterhaltung beendet und Jacob allein am Fenster steht, um noch einmal in den Abgrund zu blicken, konzentriert sich auch die Kameraeinstellung ausschließlich auf Ground Zero. Die Musik schwillt an, es setzen Trommeln ein, der Bildkader gibt den Gesamtüberblick auf Ground Zero frei, und der Betrachter wird erst jetzt mit dem Ausmaß der Anschläge konfrontiert. Das Kameraauge fokussiert abwechselnd einen Kran im Zentrum des Baugrundes, auf dem eine Flagge gehisst ist und der somit an ein Denkmal erinnert. Es folgen Aufnahmen von Gebäuderesten und Gleiskörpern, die wie Bilder eines kriegerischen Zerstörungsgebietes wirken. Ein orangefarbener Bauzaun weht im Wind, ein Bagger sowie weitere Baufahrzeuge werden in der Aufsicht präsentiert, ebenso der Abtransport von Schutt. Vereinzelt sind Arbeiter zu sehen, die die Aufräumarbeiten auch nachts im Flutlicht fortführen und nach menschlichen Überresten suchen. Unter diese Montage von nahezu wie Standbilder wirkenden Einstellungen mischen sich die Klänge von Dudelsäcken; offenbar erneut ein Verweis auf die verstorbenen irischen Feuerwehrmänner. Zudem setzen Trommeln ein, die eine Art Marschmusik spielen und zweifellos Assoziationen an den Einzug in den Krieg wachrufen.¹⁷ Das Ende der Sequenz gehört ganz Ground Zero und damit New York. Die bedrohlich wirkenden Klänge verstummen kurze Zeit später. Parallel wird die letzte Einstellung dieser Sequenz, die die Arbeiter im Baugrund bei Nacht zeigt, ausgeblendet.

KatastroGraphien

Eine gemeinsame raumtheoretische Analyse der angeführten Filmausschnitte bietet sich an, da zum einen die Bearbeitung des Bildmaterials ähnliche Aussagen zulässt und da die Sequenzen zum anderen produktive Austauschverhältnisse eingehen. Bei dem in der Titelsequenz präsentierten »Tribute in Light« und dem in der zuletzt besprochenen Sequenz gezeigten Ground Zero handelt es sich um topographische Kernelemente und architektonische Großprojekte New Yorks. Während das »Tribute in Light« in der Vergangenheit als unmittelbare Folge der Terroranschläge von Stadtplanern und Künstlern konzipiert wurde, wird bereits seit sieben Jahren das Gebiet um Ground Zero im Financial District Lower Manhattans in einem aufwendigen Bauvorhaben neu gestaltet. Beide Stadtarchitekturen rufen dabei Assoziationen an Lefébvres Teilkategorie des konzipierten Raumes wach. Hierbei handelt es sich um einen »conceptualized space, the space of scientists, planners, urbanists, technocratic subdividers and social engineers.«¹⁸ Die Konzeption, verstanden als Teilprozess der Herstellung des Raumes, die Lefébvre als Trias

17 Spike Lee nennt sie im DVD-Kommentar »Drums of War«.

18 Lefébvre: *The Production of Space*, S. 38f.

begreift, entsteht dabei auf der Ebene des Diskurses. Auch Karten, Pläne sowie durch Bilder und Zeichen generierte Informationen zählt Lefèbvre zu den Repräsentationen des Raumes. So auch im Film, der hier im Deleuzeschen Sinne als Produktion von etwas Neuem, von einem Alternativraum, gelesen werden kann. Abstrakt wird das »Tribute in Light« präsentiert; zunächst in Ausschnitten, dann in der Gesamtheit. Auf die Fokussierung der Scheinwerfer folgen Großaufnahmen der Skyline, die so in einem Folgeschritt eine eigene Stadtwahrnehmung generieren, indem sie differente Perspektiven auf die New Yorker Skyline anbieten. Dabei kann von einer doppelten Form der Stadtkonzeption gesprochen werden, da nicht nur das Städteprojekt selbst auf der Konzeption der Stadtplaner beruht. Vielmehr bietet auch die mise en scène des Filmbildes selbst eine eigene Konzeption, ein genuin filmisches Arrangement der im Kader gezeigten Elemente.

Zudem zeigt sich, dass die Kategorien des konzipierten und des wahrgenommenen Raumes nicht trennscharf verlaufen. Während in der ›Tribute in Light‹-Sequenz die Wahrnehmung förmlich auf die Konzeption folgt, dreht sich das Verhältnis in der ›Ground Zero‹-Sequenz um, indem der Zuschauer erst ex post erfährt, welcher Blick sich den Protagonisten aus dem Fenster bietet. Erst die Wahrnehmung und gleichzeitige Reflexion Ground Zeros durch die am Fenster stehenden Francis und Jacob machen die vorherige Konzeption des (zerstörten) Stadtraumes sichtbar und damit lesbar. Michel De Certeaus Vokabular aufgreifend ermöglicht erst die exponierte Stellung von der 44. Etage des World Financial Centers den Überblick auf das Katastrophengebiet. Dabei ist bemerkenswert, dass in dieser Sequenz überwiegend mit Aufsichten gearbeitet wird, die zum einen das Gefühl von räumlicher Distanz verstärken, andererseits jedoch nach der Möglichkeit des Lesens und Verstehens der Geschehnisse zu suchen scheinen.

Dadurch dass die Darstellung Ground Zeros an die Geschichte und das Schicksal Montys rückgekoppelt wird, liefert der Film zudem eine Möglichkeit der Produktion des Raumes auf einer dritten Ebene, nämlich des gelebten Raumes. Francis bewohnt das Apartment am Katastrophengrund, lebt und belebt dabei förmlich den von Stadtplanern konzipierten und von seinem Freund Jacob betroffen wahrgenommenen Raum.

Während diese beiden Sequenzen offenbar ihren Fokus auf die Darstellung und Produktion des Raumes auf konzeptioneller und wahrgenommener Ebene legen, lässt sich die Spiegelsequenz meines Erachtens an der Schnittstelle des wahrgenommenen und gelebten Raumes begreifen. Da diverse ethnische Bevölkerungsgruppen angesprochen werden, die den New Yorker Stadtraum bewohnen, liegt der Bezug zu Lefèbvres Definition eines gelebten Raumes nahe. Da die angesprochenen Minderheiten jedoch nur rudimentär und vorurteilsbehaftet angesprochen und statisch, im Sinne einer Frontaleinstellung, präsentiert werden, wirkt die Wahrnehmung konstruiert und wenig authentisch. Den Bildern fehlt das ge-

nuine Treiben und die permanente Bewegung städtischen Lebens. Gegen Ende der Hasstirade werden zudem verschiedene Bezirke New Yorks angesprochen, die, ebenso wie die Konstruiertheit der Vorurteile und Klischees, Assoziationen an den konzipierten Raum Lefébvres wachrufen. So handelt es sich um zu unterschiedlichen Zeiten und Epochen geplante und besiedelte Stadtteile New Yorks, die in ihrer Unterschiedlichkeit in der architektonischen Struktur und demographischen Zusammensetzung ein vielschichtiges Bild der New Yorker Topographie produzieren. Dabei stellen Park Slope in Brooklyn, die Park Avenue der Upper East Side und auch das gentrifizierte SoHo wohlhabende Nachbarschaften dar, während Staten Island exemplarisch für die New Yorker Mittelschicht steht und Astoria sowie die Bronx das Wohnumfeld der Unterschicht bedienen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die drei Filmbeispiele in ihrer Gesamtheit eine Co-Lektüre mit Lefébvre produktiv werden lassen. Während die ›Tribute in Light‹-Sequenz am stärksten den Teilprozess des konzipierten Raumes im Kontext einer Produktion des Raumes bedient, liefert die ›Ground Zero‹-Sequenz Nahtstellen zum wahrgenommenen Raum und die Spiegelsequenz Bezugspunkte zu Lefébvres Definition des gelebten Raumes. Dabei lässt der Film als Diskurs etwas Neues entstehen, eine Skizzierung der Gegenwart mit Blick auf das Zukünftige.

Neben diesen drei semantisch und topographisch zentralen Sequenzen des Films verorten diverse weitere Handlungsmomente Monty in der Stadt, mit der er sein Schicksal teilt. Erwähnenswert sind etwa jene Momente, in denen der Zuschauer Monty auf seinen zahlreichen Gängen durch die Stadt begleitet. Monty äußert dabei vor Naturelle, dass er spazieren gehen müsse, um zu verarbeiten.¹⁹ Anschlussfähig ist dieses Zitat an De Certeaus Verständnis des Raumes, als eines durchschrittenen Gebietes. Bereits eingangs beobachtet man Monty, im Sinne des De Certeauschen Fußgängers, den Carl Schurz Park der Upper East Side durchqueren, das Passieren von Häuserfassaden in ebenjenem Stadtteil sowie seinen Gang zur Coventry Preparatory School. Immer wird Monty von seinem Hund Doyle begleitet, den er in der Eingangssequenz vor der New Yorker Kulisse das Leben gerettet hat. Offenbar sucht Monty nach einer Erklärung für sich selbst. Im thematischen Vordergrund von Montys (Abschieds-)Touren durch die Stadt stehen die letzten Begegnungen mit seinen Vertrauten. Formal verleiht Spike Lee diesen Momenten Emphase, indem er das technische Verfahren des doublecutting nutzt. Bei den Umarmungen mit seinen Freunden schneidet der Regisseur den Augenblick der Annäherung und Nähe zweimal hintereinander, gegen Ende in einer Szene sogar dreimal. In kleinen Momenten ermöglicht er so Wiederholungen, vielmehr Verzögerungen, wenn er Umarmungen mehrmals ansetzen lässt und so das Fortschreiten der Zeit aufzuhalten versucht.

19 Timecode 0:21:48–00:33:08.

Auch in anderen Sequenzen wird eindeutig auf New York Bezug genommen, etwa, wenn Monty mit seinen Freunden nachts an einem Club in Brooklyn ankommt und Naturelle äußert »The whole city came out to say goodbye«. ²⁰ Eine Kamerafahrt präsentiert hier von rechts nach links eine Horizontale, in der sich die Manhattan Bridge sowie Lagerhäuser arrangieren. Die Handlung, lässt sich damit eindeutig am Ufer des East Rivers in Brooklyn verorten. Auch die letzten Minuten, die Monty mit seinen Freunden verbringt, finden im öffentlichen Raum New Yorks statt. ²¹ Der Zuschauer erkennt den Park von der ersten Filmhälfte wieder, die drei Freunde gehen die Promenade der Upper East Side entlang, Schlepper kreuzen den East River. Eine steinerne Brücke rahmt schließlich die Handlung als Monty Francis mit den Worten »I need you to make me ugly« um einen besonderen Freundschaftsdienst bittet. Montys mehrfach in der Narration erwähnte Phobie ist die der männlichen Gruppenvergewaltigung. Um dieses Szenario zu vermeiden, will er sich das Antlitz verschandeln lassen. Francis weigert sich zunächst vehement, den Akt auszuführen. Monty reizt ihn jedoch zunehmend, und schließlich kommt Francis mit sich ringend der Bitte nach. Auf Hundegebell folgen Vogelgeräusche, die Handlung scheint sich im akustischen Vakuum zu vollziehen, die Geräusche der sich Schlagenden werden ausgeblendet. Auch die Schreie bleiben lautlos und verhallen in der Leere. Monty bedankt sich daraufhin bei Francis, verabschiedet sich und geht schließlich einsam und wankend der Zukunft entgegen.

Die letzte Sequenz, die im Kontext der New Yorker Topographie angesprochen werden soll, stellt die Autofahrt in das Gefängnis am Morgen des Haftantritts dar. ²² Montys Vater liefert auch hier eine räumliche Situierung der Handlung mit den Worten »I figure we take the Henry Hudson to the Spain Brook Parkway then to the Taconic. That should get us there. Easy drive to Otisville.« Das Fahrzeug trägt eine US-Flagge, die auf den Nationalstolz des Vaters verweist. Dabei handelt es sich um ein Symbol, das mehrfach im Film zu sehen ist. James Brogans Dialogstimme verselbständigt sich zum voice over, das in wiederum sich farblich von der Gegenwartsebene des Films abhebenden Bildern die Vision einer geglückten Flucht beschreibt. ²³ Während der verletzte Monty aus dem Fenster blickt, ziehen vor seinem inneren Auge Bilder der bereits erläuterten Spiegelsequenz vorüber. Sämtliche in dieser Sequenz präsentierten Personen, wie die eingangs angeklagten Koreaner, Pakistaner und Afro-Amerikaner, blicken ihm lächelnd entgegen, bevor sich Bilder der George Washington Bridge, des Bronx Expressway, der US-

20 Timecode 1:05:38–1:09:03.

21 Timecode 1:41:31–1:48:16.

22 Timecode 1:51:43.

23 Diese zweite überbelichtete Szene steht gemeinsam mit der gelbstichigen Spiegelsequenz im Gegensatz zu der im nächtlichen Schwarz inszenierten Ground Zero-Sequenz sowie der eingangs analysierten Titelsequenz. Diese dichotome Farbgebung scheint das Schicksal der Stadt, zwischen Macht und Katastrophe, sowie das Schicksal Montys, zwischen Freiheit und Haftantritt, widerzuspiegeln.

amerikanischen Wüste sowie des mittleren Westens anschließen. Trotz oder gerade wegen dieser topographischen Verschiebung weist Montys Vater auf dessen Wurzeln mit den Worten »You're a New Yorker. That will never change«²⁴ hin. Der Kader zeigt nun einen Gedenkzaun des 11. September 2001, begleitet durch weitere Äußerungen des Vaters, die Montys New York-Verbundenheit verdeutlichen sollen. Obwohl das Leben im mittleren Westen durch eine Flucht in dieser letzten Sequenz in Aussicht gestellt wird, sind auch die letzten Bilder des Films New York gewidmet. Die Kamera zieht nach oben und präsentiert in einer Aufsicht James Brogans Jeep in Richtung Norden fahrend und die Stadt verlassend.

24 Timecode 2:00:12.

»Liveness«

Theater, Oper, Kirche, Kino und Fernsehen zwischen Medialität und Konventionalität

von Stefan Bläske

»Wie das Kaninchen auf die Schlange«, schreibt Theo Girshausen, starre die Theaterwissenschaft auf das »Argument, demzufolge es das Transitorische sei, das [das Theater] von anderen Künsten – wie Lessing sagt – »in ihren Werken« unterscheidet«. ¹ Man reite herum auf diesem Argument, fechte Grabenkämpfe – und glaube, eine Wesensaussage in Händen halten zu können.

In der Tat ist zu beobachten, dass sich Theaterwissenschaftler/-innen, je weniger sie sich von den alten Definitionsversuchen von Theater (wie der »Als-ob-Handlung« oder dem »A spielt (B) und C schaut zu«) oder den neuen Tendenzen, Theaterwissenschaft vorwiegend als Medien- oder gar als Bildwissenschaft zu betreiben, versprechen, desto mehr an zwei zusammenhängende »Wesensmerkmale« des Theaters klammern: Zum einen das Transitorische und Ephemere; zum anderen die »Liveness« und »Ko-Präsenz« von Darsteller und Zuschauer. Eine Aufführung entstehe »aus der Interaktion zwischen Akteuren und Zuschauern« und erzeuge »sich in einem autopoietischen Prozess« selbst. ² Nur in diesem Miteinander könne Theater stattfinden und nur im Hier und Jetzt, im vielbemühten »hic et nunc«.

Um die angedeuteten Ontologien, die »Wesenheiten« des Theaters in ihren Differenzen zu anderen Medien, Kunstformen und Dispositiven, also Wahrnehmungsstrukturierungen, zu illustrieren, werden folgend zwei Ereignisse herangezogen, die Einzelmediengrenzen überschreiten. Dabei geht es nicht nur um ein *Mit-* und *Neben-*, sondern vor allem um ein *Ineinander* von Theater, Oper, Kirche, Kino und Fernsehen. Diese sollen dabei nicht nur in ihrer *Medialität*, sondern insbesondere auch als Institutionen mit einer ausgeprägten *Konventionalität* begriffen werden. Als Leitmotiv dient die Frage, inwieweit Medienwechsel und -kombinationen die Medialität und/oder Konventionalität der Dispositive und Verhaltens- und Wahrnehmungsmuster offenzulegen vermögen.

1 Theo Girshausen: Ereignis Theater. In: Theresia Birkenhauer/Annette Storr (Hg.): *Zeitlichkeiten – zur Realität der Künste. Theater, Film, Photographie, Malerei, Literatur*. Berlin 1998, S. 34–49, S. 35

2 Erika Fischer-Lichte: Einleitende Thesen zum Aufführungsbegriff. In: Dies., Clemens Risi, Jens Roßelt (Hg.): *Kunst der Aufführung – Aufführung der Kunst*. Berlin 2004, S. 11–26, S. 22.

Oper im Kino

Ich sitze in einem Kino, dem Nürnberger Cinecittà, es ist 18.13 Uhr MEZ und auf der Leinwand erscheint eine Projektion mit einem offenkundig gestörten Bild, als Text darauf lesbar: »Hinweis 2 – Dieser Kanal kann nicht empfangen werden. Bitte überprüfen Sie Ihren Antennenanschluss«. Einem Allgemeinplatz der Medienwissenschaft zufolge, wonach sich ein Medium (und insbesondere dessen Materialität) nur in der Störung zeige – vgl. etwa Dieter Mersch³ – zeigt sich hier ... ja was eigentlich: Ein Kino? ›Das‹ Kino? Die Meldung – »Empfang«, »Antenne« – scheint mir eher vom Fernsehen vertraut und tatsächlich befinde ich mich im Kino, um fern zu sehen.

Bei funktionierender Übertragung wäre im unteren Feld zu lesen, dass »The Metropolitan Opera« gezeigt werden soll, »Live in High Definition«. Es ist die Übertragung einer in New York aufgeführten Oper auf die Kinoleinwand. Die Vermarktungssprache vermittelt, dass die Veranstaltung in die ganze Welt übertragen wird, »in all time zones«, zugleich soll ein Eindruck von Allgegenwart oder Beliebigkeit verhindert und ein Exklusivitätsgefühl erzeugt werden: »In selected locations only«.

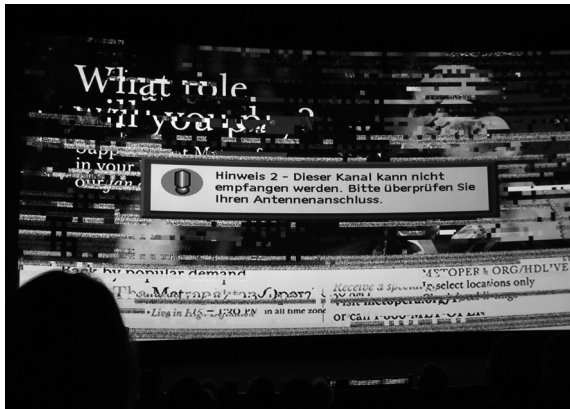


Abbildung 1: Störhinweis auf der Kinoleinwand im Nürnberger Cinecittà anlässlich der Live-Übertragung einer MET-Inszenierung aus New York, 24.03.2007 (Foto: S. Bläske).

Es ist der 24. März 2007 und The Metropolitan Opera (Met) unter der neuen Leitung von Peter Gelb baut ihre Marketing-Strategie der Live-Übertragung von Operaufführungen in Kinos aus, mit der sie innerhalb der USA im Dezember

3 Dieter Mersch: *Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main 2002.

2006 begonnen hat. Laut Veranstalterangaben werden in 150 Kinos vorwiegend in den USA, Kanada und Europa schätzungsweise 65.000 Zuschauer erreicht.⁴ Zum Vergleich: In der Met können der Vorstellung maximal 3.900 Personen beiwohnen, was für ein Theater – von antiken Amphitheatern und anderen Open-Air-Formen abgesehen – eine außergewöhnlich große Zuschauerzahl ist.

In Deutschland projizieren fünf Kinos⁵ die Rossini-Oper *DER BARBIER VON SEVILLA*, die von Theaterregisseur Bartlett Sher inszeniert und im November 2006 an der Met herausgebracht wurde. Es handelt sich also nicht um eine Premiere, sondern um eine Inszenierung, die seit vier Monaten im Repertoire-Betrieb zu sehen ist. Nun aber »einmalig« im Kino. Kurz vor Aufführungsbeginn erscheint im Nürnberger Kino das Übertragungsbild ohne Störung in gewünschter Qualität. Es ist kurz vor 18.30 Uhr. Die Live-Übertragung ist in Europa zur zuschauerfreundlichen, frühen Abendstunde möglich, weil in New York eine *Matinée*-Vorstellung angesetzt ist. Dabei finden Opern- bzw. Theatervorstellungen – Kinder- und Schülertheater sowie einige besondere Events und Festivals ausgenommen – gewöhnlich am Abend statt. So könnte bereits die Beginnzeit einen ersten Hinweis an die Zuschauer/-innen geben, »to put in question the indisputable fact that the event would have taken place anyway, independently of the filming«,⁶ wie Umberto Eco in jenem Aufsatz formuliert, der das »pretelevising« beleuchtet, die Inszeniertheit auch jener übertragenen Ereignisse, die Fernseh Zuschauer als »extra-televisual reality« wahrnehmen.

Gottesdienst im Theater im Fernsehen

Das zweite Ereignis findet in einem Theater statt, an einem Sonntagmorgen ab 9 Uhr. Eine äußerst untypische Zeit für Theater, wenngleich sich am sonst probenfreien Vormittag auch dort inzwischen Matineen, Talkrunden und Theaterfrühstücke eingebürgert haben. Erklärbar ist die Veranstaltungszeit nicht über das Theater (wo auch unter der Woche Proben selten vor 10 Uhr beginnen), sondern über eine Kombination der »Systeme« Kirche und Fernsehen, deren lange Traditionen und festgelegte Zeitfenster.

Das Ereignis, um das es geht, ist ein Fernsehgottesdienst – ein Gottesdienst, der live übertragen und in einem Sender ausgestrahlt wird, in diesem Fall im Zweiten Deutschen Fernsehen, sonntags zwischen 9.30 und 10.15 Uhr. Soweit nichts Besonderes, bereits seit 1986 versorgt das ZDF die deutschen Gläubigen jeden Sonntag mit frommen Worten und Musik, in geringerer Frequenz seit 1977. Die

4 Vgl. auch Georg Etschelt: *Oper auf der Leinwand – Zuschauer sind begeistert*. In: <http://www.theaterkanal.de/nl?datum=2007/03/25%2020%3A28> (25.03.2007).

5 Cinema München, Schauburg Karlsruhe, Cinedom Köln, Cinecittà Nürnberg und Metropol Stuttgart.

6 Umberto Eco: *Event as Mise en scène and Life as Scene-setting*. In: *Apocalypse Postponed: Essays by Umberto Eco*. Bloomington 1994, S. 103–107, hier S. 104.

ersten Gottesdienstübertragungen gab es in Deutschland in den 1950er Jahren, in Frankreich und den USA bereits seit 1948.⁷

Das ZDF überträgt »wechselweise aus einer römisch-katholischen oder evangelischen Gemeinde in Deutschland, Österreich, gelegentlich auch dem weiteren Ausland. Zwei bis dreimal pro Jahr kommt der Gottesdienst aus einer evangelischen Freikirche, einmal jährlich aus einer orthodoxen Gemeinde.«⁸ Aus Moscheen wird (noch) nicht übertragen.⁹ Auch vom Theater als Glaubens-Ort kein Wort. Daher war die Erlanger Veranstaltung, wie Regionalbischof Dr. Stefan Ark Nitsche bei seiner Einführung im Markgrafentheater betonte, eine »Innovation«. Ein Gottesdienst im Theater, angereichert mit einer Opern-Szene aus Händels *ALCESTE* und live übertragen ins Fernsehen.



Abbildung 2: Beginn der ZDF-Ausstrahlung eines evangelischen Universitätsgottesdienstes aus dem Markgrafentheater Erlangen am 10.02.2008 (Screenshot).

LIVE(NESS)

Eine von vielen Verbindungen zwischen beiden Beispielen stellt der Live-Begriff her. »Live« kommt von »alive«, lebendig, und es ist interessant zu sehen, dass sich hier Institutionen des »Lebendigkeit«-Begriffs bedienen, die tendentiell eher mit Schwund und Überalterung ihrer Mitglieder resp. Besucher zu kämpfen haben. Beide scheinen sich etwas von der Live-Übertragung ihres Kerngeschäftes, von Opernvorstellung und Gottesdienst, zu versprechen. Gleiches gilt für Kinobetreiber, die »Live-Übertragungen als »reizvolles Zusatzgeschäft« bezeichnen, »mit dem sich die Attraktivität des Kinos steigern lässt«. So etwa Gregory Theile, Geschäftsführer der Darmstädter Kette Kinopolis, der »außer Opern oder auch Rock-

⁷ Vgl. <http://www.fernsehgottesdienst.de> (03.03.2008).

⁸ http://www.fernsehgottesdienst.de/63_121.htm (03.03.2008).

⁹ Obgleich das ZDF in einer allgemeinen Einführung schreibt, dass Menschen »Raum und Zeit für Gott« brauchen: in »Moscheen, Synagogen oder Kirchen«. Siehe <http://www.fernsehgottesdienst.de> (03.03.2008).

konzerten [...] Sportübertragungen für eine interessante Programmerweiterung« seiner Kette hält.¹⁰

Was ist »live«, was »Liveness«? Laut Duden bezeichnet live »<engl.> (*Rundf., Fernsehen* direkt, original)« und eine Livesendung »*Rundf., Fernsehen* Direktsendung, Originalübertragung«. Wesentlich dabei ist die Übertragung eines Ereignisses in »Echtzeit«, das heißt die synchrone Übermittlung (der Bilder und Töne) eines Geschehens an einen anderen Ort, sodass Produktion und Rezeption trotz räumlicher Trennung zeitgleich möglich sind. Hier treffen sich Gebrauch der Begriffe etwa im deutschen und englischen Alltagsverständnis. In der theoretischen Diskussion, insbesondere im Bereich der amerikanischen *Theatre and Performance Studies*, wird der Begriff der »Liveness« aber *nicht* für die zeitgleiche Übertragung eines Ereignisses verwendet, überhaupt nicht für Formen der Übertragung, sondern im Gegenteil für das sogenannte *unvermittelte* Erleben. Wenngleich aus medienphilosophischer Sicht berechnete Zweifel an der Möglichkeit »unvermittelten« Erlebens angemeldet werden können, da letztlich alle Wahrnehmung mediatisiert ist, soll diese Differenz doch ernst genommen werden: es ist die zwischen einer Wahrnehmung *mit* und einer *ohne* dazwischengeschalteten medientechnischen Apparaturen.

Liveness in der Performance-Theorie meint das, was in der deutschsprachigen Theaterwissenschaft mit dem Stichwort »leibliche Ko-Präsenz«¹¹ benannt wird. Erika Fischer-Lichte formuliert einen Gegensatz »zwischen ›Live‹-Aufführungen, die durch die leibliche Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern konstituiert und von der autopoietischen *feedback*-Schleife erzeugt werden, und medialisierten Aufführungen, bei denen Produktion und Rezeption getrennt voneinander ablaufen. Die *feedback*-Schleife ist hier außer Kraft gesetzt.«¹²

Dieser Gegensatz wurde vor allem von Peggy Phelan stark gemacht: »Performance cannot be saved, recorded, documented, or otherwise participate in the circulation of representations: once it does so, it becomes something other than performance. To the degree that performance attempts to enter the economy of reproduction, it betrays and lessens the promise of its own ontology.«¹³ Phelan lädt den Performance-Begriff ontologisch, fast mystifizierend auf. Von dieser problematischen Haltung abgesehen lässt sich ihr kaum darin widersprechen, dass die Aufnahme und Übertragung einer Performance keine Performance mehr ist. Ein

10 Tim Kanning: Live-Übertragungen im Kino. Aus der Arena auf die Leinwand. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 10.01.2008.

11 Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main 2004, S. 114ff.

12 Ebd., S. 115.

13 Peggy Phelan: *Unmarked: The Politics of Performance*. London/New York 1993, S. 146.

im Roman beschriebenes Gemälde ist kein Gemälde, sondern Teil eines Romans. Eine im Kino ausgestrahlte Oper ist keine Oper – aber wird sie zum Kino/Film?¹⁴

Der Performance-Theoretiker Philip Auslander positioniert sich gegen Phelan und findet eine strikte Abgrenzung zwischen mediatisierter und Live-Aufführung nicht (mehr) vertretbar: »Within our mediatised culture, whatever distinction we may have supposed there to be between live and mediatised events is collapsing because live events are becoming more and more identical with mediatised ones.«¹⁵ Diese Annäherung ist allerdings vor allem im ästhetischen Sinne zu verstehen, als Folge des Einflusses, unter dem Live-Ereignisse in einer mediatisierten Gesellschaft stehen. So ist die Argumentation strukturell durchaus mit der zitierten von Umberto Eco oder auch der »Remediation« von Bolter und Grusin vergleichbar.¹⁶ Trotz des »Kollabierens der Unterschiede« zwischen »Live-Event« und »mediatisiertem Event« versteht Auslander unter einem »Live«-Event doch immer noch eine Form des Miteinanders, der Kopräsenz.

Insofern würde, Phelans und Auslanders Verständnis folgend, der Ausdruck »Live-Übertragung« zum Oxymoron. Möchte man also die Übertragung der Oper ins Kino oder des Gottesdienstes im Fernsehen untersuchen, muss man den Live(ness)-Begriff der Performance-Studies im Sinne von Unmittelbarkeit, Ereignishaftigkeit und Ko-Präsenz und damit den zweifachen Anspruch von Gleichzeitigkeit und Gleichörtlichkeit aufgeben und den Fokus allein auf den Aspekt der Synchronizität richten. Nicht im allgemeinen Sinne Luhmanns, demzufolge »alles was geschieht gleichzeitig geschieht« und Gleichzeitigkeit »eine aller Zeitlichkeit vorgegebene Elementartatsache«¹⁷ ist, sondern in seiner Spezialform der zeitgleichen Aufnahme und Ausstrahlung eines Ereignisses.

In einem Text über »Fernseherfahrung und Ästhetik« formuliert Umberto Eco – in den 1950er Jahren selbst beim italienischen Fernsehen (RAI) tätig – zur Live-Sendung: »Aufnahme, Schnitt und Wiedergabe, drei Phasen, die beim Film deutlich unterschieden sind und eigenen Gesetzen unterliegen, fallen hier zusammen. Daraus folgt das [...] Zusammenfallen von realer Zeit und Zeit der Fernsehdarstellung.«¹⁸

Eco interessiert sich dabei vor allem für die Auswirkungen dieser Produktionsbedingungen für den Live-Regisseur: »Wir sehen also, daß der Fernsehregisseur sich in der verwirrenden Lage befindet, die logischen Phasen einer Erfahrung in dem

14 Für Überlegungen zum Medienwechsel und Systematisierungsversuche der Intermedialität siehe bspw. Irina Rajewsky: *Intermedialität*. Tübingen/Basel 2002.

15 Philip Auslander: *Liveness – Performance in a mediatised culture*. London/New York 1999, S. 32.

16 Jay David Bolter/Richard Grusin: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (Mass.) 1999.

17 Niklas Luhmann: *Soziologische Aufklärung: Konstruktivistische Perspektiven*. Wiesbaden, 2005. Darin: Kapitel »Gleichzeitigkeit und Synchronisation«, S. 94.

18 Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt a. Main 1977. Darin: Kapitel: »Zufall und Handlung. Fernseherfahrung und Ästhetik«, S. 189.

Augenblick erkennen zu müssen, in dem sie noch chronologische Phasen sind.«¹⁹ Die Herausforderung des Live-Regisseurs bestehe ergo darin, alle Entscheidungen *augenblicklich* treffen zu müssen. Was für die Live-Übertragung z. B. eines gesellschaftlichen Events mit großen Unsicherheitsfaktoren und Unvorhersehbarkeit gilt, verhält sich anders in Oper und Kirche: Der Regisseur, der eine Inszenierung aus der Met überträgt, hat die Inszenierung zuvor mehrfach gesehen, Kamerapositionen bestimmt, einen Schnittplan, ein Drehbuch erstellt. Dabei kann er entweder im Vorhinein alles minutiös festlegen oder sich Raum für Improvisationen lassen. Entscheidend ist, dass er fast alles, was geschieht, voraussehen kann und dass er meist sogar die Möglichkeit einer vorherigen Probe hat, dass also alles dafür getan wird, Überraschungen zu vermeiden. »Auch im Fernsehgottesdienst« heißt Produzieren »Planen, Proben und nochmals Proben«, wie auf der ZDF-Website nachzulesen ist, wo ein »Kleiner Einblick in die Logistik« gegeben wird: Aufbaubeginn am Freitag, Drehbuch- und Regiebesprechung, Stell- und Durchlaufproben am Samstag.²⁰ Für den Erlanger Gottesdienst gab es am Samstag laut Disposition eine Tonprobe,²¹ zwei »heiße Proben nach Ansage Regie«²² und einen »Durchlauf/Generalprobe. Dazu: alle am Gottesdienst Mitwirkenden in Originalkleidung«. Die Gottesdienstaufzeichnung ist minutiös geplant, ein Kurzdrehbuch beschreibt 23 Einzelszenen vom Eingangs-Jingle bis zum großen Schlusslied.²³ Vor der Übertragung am Sonntagfrüh wurden mit der Gemeinde wichtige Szenen geprobt, insbesondere der als heikel eingestufte Gesang, der a cappella oder in Begleitung einiger Streicher stattfindet – ein Theater verfügt nunmal über keine Orgel. Die Gemeinde, das Publikum ist und bleibt der größte Unsicherheitsfaktor.

Medienvergleiche

Das mögliche Eingreifen des Publikums sowie, allgemeiner, die »direkte« Kommunikation wird von Theaterwissenschaftler/-innen gerne als Besonderheit des Theaters herausgestellt: Jede Aufführung, so Erika Fischer-Lichte, sei einzigartig und potentiell anders als die vorherige, und bei jeder Aufführung bestehe – anders als im Film – die Möglichkeit direkter Kommunikation zwischen Sender und Empfänger, jeder Zuschauer könnte in die Aufführung eingreifen, sie beeinflussen, gar stören oder verunmöglichen. Aber ist das, was Fischer-Lichte anhand Marina Ab-

19 Ebd., S. 198.

20 http://www.fernsehgottesdienst.de/63_119.htm (20.08.2008).

21 Vgl. internes Dokument: *Zweites Deutsches Fernsehen: Gesamtdisposition ZDF-Fernsehgottesdienst*. Markgrafentheater in Erlangen. 10.02.2008, S. 4.

22 Heiß her ging es in den Proben teilweise tatsächlich, weil Opernregisseur und -dramaturgin sehr unzufrieden waren mit den vom Fernsteam als nötig erachteten Änderungen etwa in der Positionierung der Sängerin und Darsteller/-innen auf der Bühne.

23 Kurzdrehbuch, *Ev. Universitätsgottesdienst aus dem Markgrafentheater in Erlangen*. Stand 01.02.2008, S. 1–9.

ramovics Performance LIPS OF THOMAS exemplifiziert,²⁴ ist diese Potentialität des Eingreifens tatsächlich konstitutiv für Theater?

Ein beliebtes und zunächst plausibles Gegenargument ist das statistische: wie oft wird eine Theater- oder Operaufführung (oder gar, um zum anderen Kanal zu wechseln, ein Gottesdienst) tatsächlich von Zuschauern ›gestört‹? Wie oft geschieht etwas Unvorhersehbares, auffällig Nicht-Inszeniertes? Natürlich kann trotz aller Proben und Planungen immer etwas schief gehen, das dann unmittelbar irritiert (und nicht, wie bei der Spielfilmproduktion, fürs Making-Of-Bonusprogramm verwendet werden kann). George Tabori beschreibt, wie er als Kind im Zirkus eine »wunderschöne Frau« im Glitzertrikot unter Trommelwirbel in die Kuppel habe klettern sehen und sich dabei in die Hosen gemacht habe.²⁵ Die Frau nimmt »Schwung zum Salto mortale, verfehlt das Trapez und kracht durchs Netz«, liegt »unten in einer Pfütze von Blut und Sand«. Einen solchen Moment – Trommelwirbel, Sand und Blut – erhoffe er sich, wenn er ins Theater gehe, jedes Mal aufs Neue ... und werde jedes Mal enttäuscht. Der Absturz, die Störung ist im Theater äußerst selten. Aber vielleicht genügt in der Tat – wie Taboris Beispiel nahelegt – die *Möglichkeit*, kann allein die *Potentialität* von prägender Kraft sein.

Dennoch scheint Vorsicht geboten, wenn (Theater-)Wissenschaftler/-innen dem Theater (als »Ereignis«) einen gänzlich anderen ontologischen Status zuschreiben als dem Film (»Werk«), zumal das Film-*Sehen* ja selbst als Ereignis begriffen werden kann. Bei aller Problematik der Suche nach medialen Spezifitäten ist sie doch zugleich Indiz für eine derzeit in fast allen Kulturwissenschaften dominant gewordene Fokussierung des *Medialen*, nicht mehr des rein Ästhetischen. Welche Auswirkung eine solche Interessenverschiebung (soll man sie als Paradigmenwechsel oder *medial turn* bezeichnen?) in der Reflexion beispielsweise von Kino und Oper hat, zeigt Christoph Ernst anhand der Positionen von Theodor W. Adorno und Alexander Kluge. Beide vertreten die Meinung, die Oper sei »im Gegensatz zum Filmbild in der Lage, die Differenz zwischen Sinn und Spektakel mitzukommunizieren«.²⁶ Dass Kluge dem Film dieses Defizit – anders als Adorno – allerdings nicht kulturkritisch vorhalte, habe »etwas damit zu tun, dass [...] Kluge die Oper als *Medium* problematisiert [...] [,] die Spannung zwischen Form und Funktion [...] nicht als *ästhetisches*, sondern als ein *mediales* Problem« verhandele. »Das Medium Film ist bei Kluge also nicht einfach ein Nachfolgemedium, das die Oper, wie Adorno in seiner *Einführung in die Musiksoziologie* behauptet, »um das pompöse Dekor, das imposante Spektakel, berauschende Buntheit und sinnliche Lockung« erleichtert,

24 Vgl. Fischer-Lichte 2004, S. 9ff.

25 Vgl. George Tabori: Tode am Nachmittag. In: Ders.: *Unterammergau oder Die guten Deutschen*. Frankfurt am Main 1981, S. 180ff.

26 Christoph Ernst: Die Öffentlichkeit der Oper – Alexander Kluges Thematisierung der Oper in seinem Film ›Die Macht der Gefühle‹. In: Henri Schoenmakers u. a. (Hg.): *Theater und Medien/Theatre and the Media*. Bielefeld 2008, S. 247–254, hier S. 251.

also aus der Oper die ›Aura‹ abzieht und nur die Oberfläche zur Schau stellt.« Dadurch, dass Kluge die Oper »primär als Medium und bloß sekundär als Kunstform thematisiert, wird in die Oper keine ästhetische Substanz hineinprojiziert, die, wie noch bei Adorno, vermeintlich verlorengeht.«²⁷

En passant illustrieren diese Beispiele zweierlei: Erstens (hier mit Kluge) in welchem Maße die aktuelle Popularität von Medienwissenschaft und -philosophie dazu beitragen kann, innerhalb anderer Disziplinen neue Perspektiven auf scheinbar vertraute Artefakte und Ereignisse (Gemälde, Foto, Film, Tanz, Theater etc.) zu eröffnen. Und zweitens (hier mit Adorno), dass ein ›neues‹ Denken über ›alte‹ Medien häufig mit dem Erscheinen ›neuer‹ Medien einhergeht; wie der Medienvergleich und die (manchmal nur scheinbare) Übernahme von Ästhetiken oder Funktionen von einem Medium durch ein anderes die wissenschaftliche Reflexion vertrauter Medien befruchtet und erneuert. Nimmt man die Diskursivität aller künstlerischen und wissenschaftlichen Prozesse ernst, muss man etwa mit Joseph Vogl vom »Medien-Werden«²⁸ sprechen oder mit Jürgen Fohrmann formulieren, dass alles, »was sich über ein Medium aussagen lässt, [...] sich erst aus einem Medienvergleich [...] und nicht aus einer Medienontologie«²⁹ ergibt. Mit Jens Ruchatz auf den Punkt gebracht: »Intermedialität setzt demnach nicht Medien voraus, sondern erzeugt überhaupt erst Medien.«³⁰

»Mediale Differenzen« werden aber nicht allein in wissenschaftlichen Diskursen, sondern auch innerhalb konkreter Rezeptionssituationen wahrgenommen und verhandelt. Dass dabei Gewohnheiten und gesellschaftliche Rahmungen nicht zu unterschätzen sind, lässt sich im Nebeneinander von Theater, Oper, Kirche, Kino und Fernsehen besonders deutlich erkennen. Darum soll im Folgenden beispielhaft auf gesellschaftliche Codes und Konventionen, auf Verhaltens- und Rezeptionsregeln und -dispositive eingegangen werden.

Raum und Rahmung

»Die äußerlichen Rahmenbedingungen«, schreiben Borstnar, Pabst und Wulff in Bezug auf Theater und Kino, »erscheinen homolog: Film wird kollektiv rezipiert, die Zuschauer haben einen festen Sitzplatz im Theater, der Zuschauerraum wird verdunkelt und die Rezipienten nehmen das Geschehen mehr oder weniger von einem konstanten Standpunkt wahr.«³¹ In dieser Beschreibung freilich ist Theater auf das konventionelle Modell der Guckkastenbühne reduziert.

27 Ernst, S. 252.

28 Joseph Vogl: Medien-Werden. Galileis Fernrohr. In: *Mediale Historiographien* Nr. 1. Weimar 2001, S. 115–123.

29 Jürgen Fohrmann: Der Unterschied der Medien. In: Ders./Erhard Schüttpelz (Hg.): *Die Kommunikation der Medien*. Tübingen 2004, S. 5–19, hier S. 7.

30 Jens Ruchatz: Zeit des Theater/Zeit der Photographie. Intermediale Verschränkungen. In: *Schoenmakers* 2008, S. 109–116, hier S. 115.

31 Nils Borstnar, E. Pabst, H. J. Wulff: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. Konstanz 2002, S. 79.

Während der Fernseher im privaten Raum weitgehende Rezeptionsfreiheit lässt, gelten Kollektivität der Rezeption und Anordnung der Blicke in ähnlicher Weise für Theater und Oper, Kirche und Kino. Dabei sind nicht nur Sitzreihen in besonderer Form des Vis-à-vis angeordnet und Blickrichtungen gelenkt, sondern auch zahlreiche Verhaltensweisen geregelt: während der Veranstaltungen haben sich Zuschauer tendenziell unsichtbar zu machen, private Gespräche werden ebenso als Störung empfunden und gegebenenfalls sanktioniert wie verspätetes oder vorzeitiges Betreten und Verlassen des Raumes. Doch gerade die Formen des »Unsichtbarmachens« variieren. Während im dunklen Kinosaal ein Pärchen ungehindert küssen kann, solange es dabei die Sitznachbarn nicht stört, würde dies in der Kirche (selbst bei einer Predigt über Nächstenliebe) eher mit Missgunst gesehen. Dort ist, anders als im Kino und (seit Richard Wagner) in den meisten Theatern, der Zuschauerraum nicht dunkel, die Gemeinde zur aktiven Teilhabe aufgefordert. Der Zuhörer oder Zuseher wird zum Teilnehmer, er ist kein Betrachter eines *Werkes*, sondern Teilhabender an einem *Ereignis*. Die Unterscheidung zwischen Werk und Ereignis bekommt in der Kirche eine neue Dimension, da es sich dabei (wie vielleicht noch im frühen antiken Theater) um eine Kultfeier, um ein sakrales Geschehen handelt. Aus diesem Grund soll folgend auf die Diskussion eingegangen werden, die in den Anfängen der Fernsehübertragung von Gottesdiensten geführt worden ist.

Erlaubt wurden jene Übertragungen durch die Enzyklika von Papst Pius dem Zwölften zur *Übertragung heiliger Handlungen durch Rundfunk und Fernsehen* aus dem Jahr 1958.³² Sie gestattet eine Übertragung unter Einhaltung zahlreicher Regeln, betont dabei aber in Sorge und im Sinne der Medienkonkurrenz:

»Gut ist es schließlich, wenn vor der Übertragung der heiligen Messe durch Rundfunk oder Fernsehen die Hörer oder Zuschauer daran erinnert werden, daß ein derartiges Hören oder Sehen der Messe nicht genügt zur Erfüllung des Gebotes über die Anhörung der heiligen Messe.«³³

In Deutschland erschien ab 1957 eine Werkbuch-Reihe unter dem Titel *Rundfunk und Fernsehen im Blick der Kirche*. Im fünften Beiheft verhandelt Pater Dr. Ambrosius Karl Ruf die »Fernsehübertragung der heiligen Messe«³⁴ und erinnert – wir schreiben das Jahr 1961 – zunächst daran, dass technische Medien längst Einzug in die Kirche gehalten haben, man denke nur an das elektrische Licht, das »automatische Geläute« der Glocken, die »relaisgesteuerten elektrischen Liederan-

32 Im lateinischen Original: »DE SACRIS ACTIONIBUS OPE RADIOPHONIAE ET TELEVISIONIS DIFFUNDENDIS. Instructio de Musica sacra et sacra Liturgia as mentem Literarum Encyclicarum Pii Papae XII ›Musicae sacrae disciplina‹ et Mediator Die«.

33 Übertragung heiliger Handlungen durch Rundfunk und Fernsehen. In: *Amtsblatt der Erzdiözese Freiburg i. Br.* Stück 11 vom 23. März 1959, S. 427f.

34 Ambrosius Karl Ruf OP: *Die Fernsehübertragung der heiligen Messe. Grundsätzliche Überlegungen über ihre Möglichkeit, ihren Wert und ihre Gestaltung*. Frankfurt a. Main, 1961.

zeiger« und natürlich an Mikrofon und Lautsprecher. »Die Technik«, so Ruf, »hat in den sakralen Raum Einzug gehalten und ist in ihrer dienenden Funktion daraus heute nicht mehr wegzudenken.«³⁵ Weiter entwickelt er, der für Fernsehübertragungen der Messe plädiert, seine Argumentation: Warum, wenn die Stimme übertragen wird, nicht auch das Bild? Warum, wenn eine Bild-Übertragung schon in die Sakristei und in die Krankenanstalten für Patienten, die nicht zur Messe können, möglich ist, warum dann nicht via Fernsehen in weiterem Umkreis? Ruf selbst nennt den wichtigsten Einwand:

»Die technischen Instrumente haben hier nicht mehr eine dienende Funktion im Raum des Sakralen selbst, sie durchbrechen vielmehr den heiligen Bezirk und lassen Außenstehende am dort Vollzogenen teilnehmen. Hier begegnen wir einem Charakteristikum des technischen Mediums Fernsehen, dessen Eigenart es ist, die raum-zeitlichen Kategorien nahezu aufzuheben. Kultisches Geschehen ist aber immer an Raum und Zeit gebunden. Es bedarf des umgrenzten Raumes, in dem die Kultfeiernden gleichzeitig zu Teilnehmenden und Handelnden werden. Beides aber wird eben durch das Fernsehen gefährdet, die räumliche Dimension wie auch die zeitliche; und damit erscheint hier das eigentliche Problem einer Fernsehübertragung des Meßopfers.«³⁶

Und weiter zugespitzt, Gegner der Fernsehübertragung zitierend: »Zum Wesen der heiligen Handlung gehört die Schranke gegenüber dem profanen Bereich, gegenüber Markt und Straße«.³⁷

Die Sorge, der Gottesdienst werde der Profanierung ausgesetzt, sieht Ruf als unbegründet an, schließlich gerate nicht das sakrale Ereignis selbst, sondern allein das *Bild* der Messe in den profanen Raum. Aber, umgekehrt gefragt, kann der profane Raum durch das sakrale Bild nicht sakral werden? Es lässt sich vorstellen, dass Menschen vor ihrem Fernseher den Gottesdienst mitfeiern, dass sie mitsingen und Kerzen anzünden. Damit also könnten nicht nur Bilder, sondern mit deren Wahr- und ›Ernst‹-Nehmung auch Verhaltens-Codes medial übertragen werden.

Aus der Anfangszeit des Fernsehens wird berichtet, Menschen hätten sich, im privaten Ambiente ihres Wohnzimmers sitzend, fein gemacht wie für einen Gang ins Theater, bevor sie den Fernseher angeschaltet haben. Bei der Opernübertragung im Kino treffen noch heute verschiedene Kleiderordnungen, Erwartungshaltungen und Verhaltensweisen aufeinander: Einerseits Alltagskleidung, Cola, Popcorn und die Beine auf dem Vordersitz, andererseits Abendgarderobe, Programmheftblättern und ein Gläschen Sekt.

Marion Lehmann, Marketing-Chefin der vier deutschen Cinemagnum-Häuser, beschreibt der FAZ anlässlich einer Übertragung im Januar 2008, dass etwa im Nürnberger Kino, wo das neue Format bereits ein dreiviertel Jahr zuvor eingeführt

35 Ebd., S. 20.

36 Ebd., S. 22.

37 Ebd., S. 23.

worden war, »die Leute [...] teilweise in Abendgarderobe«³⁸ gekommen seien. Ein Rezensent der Wiener Zeitung – seit Dezember 2007 wird auch in österreichische Kinos übertragen – berichtet, dass »vorwiegend reifere Jahrgänge« ins Kino kamen und dass, »um einen Hauch von Atmosphäre zu schaffen [...] auf weiß gedeckten Stehtischen belegte Brote und Sekt geboten« wurden.³⁹ Interessanter als der Unterschied zwischen Sekt und Cola jedoch ist die Frage, warum das *repräsentierte* System überhaupt eine Rolle für Kleidung und Verhalten spielt. Gemeinhin richtet sich Kleiderordnung ja nach dem *präsentierenden* System. Man trägt im Kino die gleichen Kleider wie im Alltag, unabhängig davon, welche Welt gezeigt wird. Nur wenige Ausnahmen bestätigen die Regel, und mit diesen lassen sich vielleicht auch ritualisierte Handlungen parallelisieren. Worin besteht der Unterschied, ob »echte« Fans in der ROCKY HORROR PICTURE SHOW an bestimmten Stellen Reis werfen oder »echte« Operngänger beim Auftritt des Dirigenten klatschen?

Es ist davon auszugehen, dass das Klatschen im Kino eine andere Bedeutung bekommen kann als das Klatschen zum selben Zeitpunkt in der Oper. Dies zeigt sich in einer Kluft in der Ereignis-Wahrnehmung und dem daraus resultierenden Verhalten. Ein Beispiel: Als der Dirigent des BARBIER VON SEVILLA auftrat und in der New Yorker Met mit Klatschen begrüßt wurde, begannen auch im Nürnberger Kino manche Menschen dieses rhythmische Geräusch mit den Händen zu machen. Unter anderem eine ältere Dame neben mir, die daraufhin von ihrem Begleiter verächtlich angezischt wurde: »Pst! Lass das, das hört der Dirigent doch gar nicht.«

Tom Becker, PR-Mann für Medien-Technik und -Events, schreibt in werbetauglichem Lobeshymnen-Ton:

»So kommt im Nürnberger Kino ein klassischer Opernbesuch in der MET heraus, keine virtuelle Farce, denn man ist ja tatsächlich live zugeschaltet. Und wie großartig sich das anfühlt, zeigt [...] der tosende Schlussapplaus des Kinopublikums. Fehlt nur noch die bidirektionale Übertragung, damit die Künstler vor dem Vorhang auch hören können, was ihnen da an tosendem Beifall aus dem Kinosaal entgegenschlägt.«⁴⁰

Könnte eine bidirektionale Total-Übertragung das herstellen, was Erika Fischer-Lichte die theatrale Feedback-Schleife nennt? Wäre damit ein wesentlicher Unterschied, den die Theaterwissenschaft zwischen Theater einerseits und Film/Kino

38 Tim Kanning: Live-Übertragungen im Kino. Aus der Arena auf die Leinwand. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 10.01.2008.

39 Stephan Burianek: Die Metropolitan Opera reüssiert mit internationalen Live-Übertragungen – nun auch in Österreich. Kino: Belcanto statt Blockbuster. In: *Wiener Zeitung*, 15.01.2008. Dabei scheint Burianek die Kleiderordnung des Publikums an der abendgarderobenversessenen in Wiener Opernhäusern zu messen, denn er konstatiert scheinbar überrascht: »Das New Yorker Publikum unterschied sich in seiner durchwegs legeren Kleidung optisch kaum von den Wiener Kinobesuchern.«

40 *Die MET live im Kino*. www.diereferenz.de/die-met-live-im-kino (20.08.2008).

andererseits konstatiert, aufgehoben? Spricht hier blinde Medientechnik-Euphorie, oder sind scheinbar grundlegende mediale Differenzen durch neue Medientechnik nivellierbar? Wären damit ontologisierende Positionen auch von dieser rein technikgeschichtlichen Warte aus noch deutlicher zu problematisieren?

Technikgeschichten werden viele geschrieben. Geschichten des Klatschens, der Buh- und Beifallsbekundungen hingegen selten. Obschon sie hier nicht in Angriff genommen werden können, sei nochmals ›ein Ohr‹ auf den ›tosenden Beifall‹ geworfen, den Becker aus den Kinosälen in die Oper bringen möchte. Und auf die ›tosende Stille‹ in der Kirche. Beim Fernsehgottesdienst war Klatschen nicht erwünscht. Vor Beginn der Fernsehübertragung bat der Regionalbischof die anwesende Gemeinde, nach der Opern-Szene aus Händels *ALCESTE*, mit der der Gottesdienst eröffnet wurde, nicht zu applaudieren. »Ich bitte sie darum, Ihrem Impuls nicht zu folgen. [...] Bitte klatschen Sie erst, wenn die Fernsehübertragung zu Ende ist.«⁴¹ Eine Aktion, die regelmäßigen Theater-, Opern- oder Konzertgängern zur Gewohnheit wurde, zum Impuls, der durch eine berührende Arie, die Leistung der Darsteller/-innen sowie den Theaterraum hätte geweckt werden können, soll im Gottesdienst, zumal dem im Fernsehen übertragenen, unterdrückt werden.

Den Beifall betrachtet Erving Goffman aus gutem Grund als »ein sehr schönes Beispiel dafür, wie das Theatergeschehen auf Konventionen beruht«,⁴² denn der Beifall gilt nicht den Figuren, sondern den Schauspieler/-innen, die jene darstellen. Szenenapplaus sieht Goffman darum als Beleg, dass Zuschauer/-innen die Illusion der fiktional dargestellten Welt unterbrechen und doch aufrechterhalten können. »In der Oper ist wesentlich mehr von diesem ›Ausbrechen‹ des Publikums aus dem Rahmen institutionalisiert.«⁴³ In der Kirche wäre Beifall für einen Sänger oder Musiker sicher ein kleineres Problem als für einen predigenden Priester, schließlich sollten weder seine Worte und Gesten als Teil einer fiktionalen Welt verstanden noch seine darstellerischen Leistungen gewürdigt werden.

Aus all diesen Beispielen spricht nur, was intuitiv ohnehin einsichtig erscheint: Dass in verschiedenen Institutionen, Medien, Kunstformen, Systemen je verschiedene Verhaltens- und Wahrnehmungsmuster und -konventionen wirksam sind. Zu lesen ist davon beispielsweise aus machtphilosophischer Perspektive bei Michel Foucault unter dem Stichwort »Dispositiv«,⁴⁴ aus soziologisch-kognitivistischer Perspektive bei Erving Goffman unter dem Stichwort »Frame«, Rahmen.⁴⁵ Das Konzept der Rahmen im Sinne von Interpretationsschemata integriert dabei auch die subjektive Perspektive, da Goffmann zufolge etwa ein »Theater-Frame«

41 Stefan Ark Nitsche am 10.02.2008 im Markgrafentheater Erlangen.

42 Erving Goffman: *Rahmenanalyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt am Main 1977, S. 151.

43 Ebd.

44 Michel Foucault: *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin 1978.

45 Goffman 1977 und Goffman: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München 2002.

nicht nur beim Betreten einer Oper oder Öffnen des Theatervorhangs aktiviert werden kann, sondern auch beim Betrachten einer »Szene« eines Pärchens auf dem Bahnsteig – oder eben beim Anblick des Priesters in der Kirche. Solch eine ›Um-Rahmung‹, ein Umspringen der Wahrnehmung freilich könnte dadurch befördert werden, dass ein Gottesdienst in einem Theatersaal gefeiert (inszeniert?) wird. Bei Goffman also werden beide Aspekte miteinander verwoben, die subjektive Wahrnehmung einerseits, die selbst kulturell geprägt ist, und die institutionellen Rahmungen und Konventionen andererseits, die auf die subjektiven Bedeutungszuweisungen zurückwirken.

Schluss

Das Interessante an den beiden aufgeführten Fallbeispielen scheint mir in der starken Konventionalität der Institutionen und daraus folgend einer durch die Medienkombinationen und -wechsel ausgelösten Unsicherheit hinsichtlich des geltenden Rahmens oder Dispositivs zu liegen.⁴⁶ Meine These wäre, dass durch kleine Irritationen angesichts scheinbar so ›banaler‹ Fragen wie Applaus- und Kleiderordnungen bei den Zuschauer/-innen ein Bedenken und daraus resultierend eine Reflexion der eigenen Verhaltens- und Wahrnehmungs-Gewohnheiten in Gang gesetzt werden kann.

Es scheint, als könnten derartige Orts- und Medienwechsel, derartige mediale Kombinationen und Transformationen ein Nachdenken über unsere Art des Schauens anstoßen, und fast möchte man hoffen, dass noch viele Opernübertragungen im Kino die Konventionen klassischer Operngänger oder die vermeintlichen Freiheiten der Kinobesucher befragen, noch viele Gottesdienste im Theater die Sakralisierungen des Theaters und die Inszenierungen der Kirche offenlegen mögen. Selbst wenn solche Ereignisse mit ganz anderen Intentionen und (Hinter-)Gründen konzipiert und veranstaltet werden, können sie doch zu einer Versinn- und Veranschaulichung so mancher abstrakt-wissenschaftlichen Diskurse beitragen, und dabei vielleicht nicht nur die Medialität, sondern auch die Konventionalität unserer Wahrnehmung erfahrbar machen.

Ein Loblied auf Medienwechsel und -kombinationen und deren Möglichkeiten, mediale, ästhetische und konventionelle Formen und Verfahren offenzulegen, muss aber freilich in seinen Refrain integrieren, dass »neue Formate« nur im ersten Stadium als selbst- und medienreflexives Ereignis funktionieren können. Danach nämlich werden sie entweder als Experiment abgeschrieben oder aber als markttauglich fortgeführt – mit wiederum neu entstehenden Konventionen und Sehgewohnheiten. Etcetera ad infinitum.

46 Zu den Abgrenzungen zwischen Medienwechsel, Medienkombination und intermedialen Bezügen vgl. Rajewsky.

(Be-)gründungen und Figurprobleme

Marshall McLuhans Denken über Medien und seine Folgen

von Florian Sprenger

Immer wieder, in den 60er und 70er Jahren wie heute, sieht sich der kanadische Medientheoretiker Marshall McLuhan (1911–1980) dem Vorwurf ausgesetzt, seine Thesen seien wirr und unzusammenhängend. Er verfüge, so der Vorwurf, über kein wissenschaftlich akzeptables Modell von Kausalität, was Konsequenzen für seine Überlegungen zu den Wechselwirkungen von Kultur, Medien und Sinneswahrnehmung habe.¹ Wie kann man über deren gegenseitige Beeinflussung reden, wenn die Ursachen, Wirkungen und Mechanismen dieser Zusammenhänge außen vor bleiben? Das Auto und der Highway haben miteinander zu tun, aber um zu wissenschaftlich verwendbaren Ergebnissen zu kommen, sollte nicht nur irgendeine Abhängigkeit postuliert werden. McLuhans Herangehensweise an Medien stellt eine ganze Reihe methodischer Fragen, und so soll es im Folgenden anhand des prominenten Beispiels Fernsehen darum gehen, zu zeigen, wie seine Überlegungen auf eine ganz eigene Weise dennoch funktionieren – und auf eine andere Weise kritisierbar werden. Es sollen ihre historischen Quellen herausgearbeitet werden, und vor allem die medialen Gründe, die diese Beschäftigung mit Medien ermöglichen. Diese Gründe sind ebenso philosophiegeschichtlich verankert wie zeitgeschichtlich verortbar und sie berühren damit ganz grundlegend die Frage, woher Medientheorie kommt und welchen historischen Ort sie hat.² Dies zu klären oder zumindest in Angriff zu nehmen ist nicht nur Aufgabe der Selbstreflexion einer Wissenschaft von den Medien, sondern wird auch deutlich machen, dass die auf den ersten Blick eher triviale Abhängigkeit des Neuen vom Alten ein medientheoretisch tiefeschürfendes Phänomen darstellt.

McLuhans zeitgemäße Betrachtungen versuchen, ihre Zeit zu denken und auf der Höhe ihrer Tiefe zu bleiben. In diesen Überlegungen wird mithin das verhandelt, was das Neue einer Epoche hervorbringt – also nicht nur die neuen Entwicklungen sozialer, technischer oder kultureller Art, sondern auch die Auswirkungen dieses Neuen auf das Altbekannte. McLuhan beschreibt Medien nicht als feststehende Entitäten, sondern in ein Gefüge von ›Environments‹ eingefasst, deren Verhältnisse sich ändern, wenn neue Medien eingeführt werden. Medien

1 Vgl. etwa Jonathan Miller: *Marshall McLuhan*. München 1972.

2 Es werden also kaum neue Erkenntnisse über McLuhan und Medien sein, die hier vorgebracht werden. Vielmehr ist das allermeiste der folgenden Überlegungen bereits bekannt. Weniger eine medienphilosophische Re-Konstruktion seiner theoretischen Eingaben, sondern deren ›epistemische Einsätze‹ stehen im Zentrum.

sind demnach nicht vorgängig zu begreifen, sondern relational und differentiell bestimmt: als Infrastrukturen des Handelns, des Wahrnehmens und des Denkens, woraus sich die prominente Stellung einer Wissenschaft der Medien erklärt. Unter *Environments* versteht McLuhan die Hintergründe, vor denen Medien zu Medien werden, indem sie sich von ihnen absetzen. Der eigene Standpunkt des Beschreibens und die Medien dieser Beschreibung fließen dabei in die Betrachtungen mit ein. Dieser Umschlagplatz von Tradition und Innovation, der sich in McLuhans strengem Katholizismus (nach einem Erweckungserlebnis in den 30er Jahren gehörte ein Kirchenbesuch zu seinem Tagespensum) ebenso spiegelt wie in seiner zeitweisen Technikbegeisterung, kann durchaus als Emblem der nordamerikanischen 60er Jahre gelten.³ Eine derartige Spannungsgeladenheit entsteht dort, wo Utopien und Frömmigkeit mit den Potentialen von Medien kurzgeschlossen werden, um einen Blick auf das Kommende der Zukunft zu erhaschen. McLuhan wurde einmal gesagt, dass ein gutes Buch nur 10 Prozent neuer Thesen enthalte, ein äußerst innovatives bis zu 20 Prozent, seine Bücher hingegen 40 Prozent Neues, weshalb sie unlesbar seien. Aber jede Zeitdiagnose, so zukunftsgerichtet sie sich geben mag, bleibt ihrer Gegenwart verhaftet und wird damit irgendwann obsolet – trägt jedoch weiterhin den lesbaren Stempel ihrer Epoche.

McLuhans berühmte Phrasen können ebenso abgedroschen wie inspirierend, ebenso als Sackgassen wie als Explorationen im Unbekannten verstanden werden – sie zwingen in jedem Fall dazu, Stellung zu beziehen. Auch er selbst bezog Position, und zwar gelegentlich in den Medien, die er beschrieb. McLuhan reflektierte häufig, durchaus geschickt und geradezu »in seinem Element« im Fernsehen über das Fernsehen, um darüber aufzuklären, welche Effekte und welche Ursachen es hervorbringt. Die zahlreichen Auftritte des Medientheoretikers (sogar in Woody Allens *Annie Hall* kam er 1977 zu einem Gastspiel), der in den 60er Jahren mit Figuren wie Buckminster Fuller oder Timothy Leary in einem Atemzug genannt wurde und zu den wichtigsten *public intellectuals* der Zeit zählte, machen deutlich, wie ernst er das »Wie« der Medien nahm. Auch wenn sie der Beginn seines Imageverlustes als Wissenschaftler sind, können diese Fernsehauftritte doch als Bestandteil einer methodischen Zeitdiagnose des Mediums Fernsehen unter dem Vorzeichen Fernsehen selbst verstanden werden, in der Perspektive, in der das Medium die Botschaft ist.

Diese Perspektive und die Frage, wie sich neue Medien beschreiben lassen, die in das Gefüge alter Medien eingreifen oder aus ihnen entstehen, die Frage also nach der kulturellen Wirkmacht von Medien, hat sich McLuhan in aller Dringlichkeit gestellt. Mit seinem Diktum »The Medium is the Message« gelingt ihm in

3 McLuhan soll als gewordener Medientheoretiker gelesen werden, der nicht noch nebenbei Katholik, Kanadier, Medienstar und Philologe war, sondern dessen medientheoretisches Denken von all dem beeinflusst wurde. Von den vielen anderen McLuhans muss an anderer Stelle berichtet werden.

den 60ern der Durchbruch als Medientheoretiker und nicht mehr als Literaturwissenschaftler, der er von Haus aus war. Es wird eine Blickwendung weg von den Inhalten und hin auf die Medien vollzogen, die diese Inhalte vermitteln. Dieser Schritt, der sicherlich nicht von McLuhan alleine gegangen wurde, kann als Einsatzpunkt einer eigenständigen Wissenschaft der Medien gelten und geht über die schlichte Feststellung hinaus, dass gleiche Inhalte in verschiedenen Medien andere Effekte hervorrufen – etwa Shakespeare als Theater, als Hörspiel oder als Buch. Sein Anspruch liegt darin, die konstitutive Funktion von Medien hervorzuheben, indem deren Effekte wiederum als Ursachen begriffen werden: »Indeed, it is only too typical that the ›content‹ of any medium blinds us to the character of the medium.«⁴ Indem McLuhan das Augenmerk auf die Vermittlungswege lenkt, kommt die Rolle von Medialität auch dort zum Vorschein, wo sie verborgen sein mag. Aber warum ist das Medium verborgen, warum übersehen wir etwas, wenn wir auf das achten, was uns im Medium mitgeteilt wird? Wenn das Medium die Botschaft ist und als solche Auswirkungen auf die Kultur hat, die zu beobachten Aufgabe des Medienwissenschaftlers ist, dann stellt sich die Frage, wie und mit welchen Begriffen dieses Konstitutionsverhältnis beschrieben werden kann.⁵ Ein solches Geflecht von Medien und Formen des Vergleichs, zu bestimmenden Medien, Vergleichsmedium und Bezugsgrößen müsste, so Jürgen Fohrmann, immer neu aufgeschlüsselt werden: »Alles mithin, was sich über ein Medium sagen lässt, ergibt sich erst aus einem Medienvergleich im Rahmen einer solchen fünfstelligen Relation und nicht aus einer Medienontologie.«⁶ Die Annäherung an dieses Wechselspiel erfordert, die Wirkungen von Medien auf andere Art zu denken als nach dem von McLuhan kritisierten Containermodell. Wenn Medien nur ihren Inhalt übertragen würden, bestünde ihr kultureller Einfluss nur im Inhalt ihrer Botschaft. McLuhan geht es jedoch, und das ist für die folgenden Überlegungen entscheidend, um die Auswirkungen des Übertragungsvorgangs selbst. Dazu verfolgt er ein gestalttheoretisches Figur/Hintergrund-Schema und eine Formursache, die sich eher als Schock- oder Implosionslogik fassen lässt und von der Elektrizität herkommt. Elektrizität ist spätestens seit *Understanding Media* von 1964 das Modell, das McLuhan Medien denken lässt. Sie wird zu einem Zentrum, um das sein Denken unablässig kreist, indem er einige ihrer Eigenschaften überträgt: (vermeintliche) Instantanität der Wirkung und Übertragung, ihre Ausbreitung mit Lichtgeschwindigkeit und Ubiquität.

»After three thousand years of explosion, by means of fragmentary and mechanical technologies, the Western world is imploding. During the mechanical ages we had extended our bodies in space.

4 Marshall McLuhan: *Understanding Media*. New York 1964, S. 24.

5 Vgl. Georg Christoph Tholen: Mit und nach McLuhan. In: Derrick de Kerckhove, Martina Leeker, Kerstin Schmidt (Hg.): *McLuhan neu lesen*. Bielefeld 2008, S. 127–139.

6 Jürgen Fohrmann: Der Unterschied der Medien. In: *Transkriptionen*. 1, 2003. S. 3.

Today, after more than a century of electric technology, we have extended our central nervous system itself in a global embrace, abolishing both space and time as far as our planet is concerned.«⁷

Elektrizität ist für McLuhan also nicht nur Metapher, sondern überall dort wirksam, wo sich Übertragung mit elektro-technischen Medien vollzieht. Sie ist die Kraft, die Medien als Medien wirken lässt – ein Hintergrund, vor dem sie zur Figur werden. Er greift damit, ohne es eigens zu benennen, in die Geschichte der Elektrizitätsforschung zurück, verpasst aber – wie nicht gerade selten – den Anschluss an das technische und naturwissenschaftliche Wissen seiner Zeit. Weniger die Elektrizität, sondern die Elektronik und die mit ihr möglich werdende Schalttechnik des Computers bestimmt die Tagesordnung. McLuhans Denken inspiriert demnach keine Theorie der Elektrizität oder der elektronischen Medien, sondern vielmehr, metaphorisch gesprochen, eine elektrische Theorie der Medien. So möchte er die latenten Wirkungen der Elektrotechnik auf die Gesellschaft und damit auch auf jede ihrer Selbstbeschreibungen herausarbeiten. Das Denken McLuhans behandelt nicht nur die Elektrizität, sondern will zeigen, welchen Einfluss die Strukturverwandlungen durch Elektrizität auf eben dieses Denken haben, wird also, so könnte man sagen, von ihr formatiert. Genau darum lässt sich bei und mit McLuhan eine Genealogie der Elektrizität erkunden, die auch eine Genealogie medienwissenschaftlichen Arbeitens sein könnte.⁸ Die kulturellen Probleme, die McLuhan konstatiert, stammen allesamt aus dem chaotischen Zusammentreffen der elektrischen, simultanen Technologien seit der Telegrafie als Hintergrund mit den sequenziellen, linearen Figuren der Buchkultur. Das Potential dieser Verbindung von Elektrizität und Medientheorie kann, wie es hier geschehen soll, beispielhaft am Fernsehen abgelesen werden. Nicht nur ist das Fernsehen das populärste (Massen-)Medium der 60er Jahre. Es verringert, wie schon Telegraf, Telefon und Radio, die Distanz zwischen abwesenden Menschen, macht sie also »elektrisch präsent.«⁹ McLuhan interessiert jedoch nicht, was dort (in absentia) präsent gemacht wird, ob es Geister sind, die aus dem Äther auf dem Bildschirm erscheinen oder Eindrücke von fernen Ländern. Die elektrischen Medien, vom Telefon über das Radio bis hin zum Fernsehen, verdrängen die Gutenberg-Galaxis und mit ihr das lineare, zentralperspektivisch geprägte Denken. Stattdessen erzeugen sie eine neue Oralität, ersetzen also alte Wahrnehmungsmöglichkeiten durch neue. Es geht um die Auswirkungen, die das Medium Fernsehen auslöst, indem es die Begriffe von Raum und Zeit in Beschlag nimmt, indem es neue Formen des Mit-Seins konstituiert und indem es in die Wahrnehmung eingreift. Das Fernsehen lässt die angeschlossenen Haushalte näher zusammenrücken, obwohl sie voneinander getrennt bleiben. McLuhan beschreibt das Leitmedium der 60er Jahre mit Begriffen

7 McLuhan 1964, S. 19.

8 Vgl. in ganz anderer Perspektive: Wolfgang Hagen: *Radio Schreiber. Der moderne Spiritismus und die Medien*. Weimar 2001.

9 Vgl. Jeffrey Sconce: *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham 2000.

wie Simultanität, Schwingung, Resonanz, Taktilität und Diskontinuität. Woher diese – durchaus kybernetisch gedachten – Begriffe kommen, darum soll es im Folgenden gehen. Das Fernsehen kann also für drei Sichtweisen eintreten, die sich implizit für fast alle McLuhanschen Überlegungen unterscheiden lassen: erstens der Einfluss eines Mediums auf das Gefüge der Sinne, zweitens die Veränderungen des kulturellen Environments durch Technik und drittens die philosophischen Implikationen für das Denken, etwa von Kausalität.

Dieser anvisierte Zusammenhang von Elektrizität und Kausalität ist jedoch von einigen Problemen begleitet, die McLuhans Theorie von innen heraus bewegen. Kausalität ist, systematisch gefasst, auf einen zeitlichen Abstand von Ursache und Wirkung angewiesen. Wenn A auf B wirkt, dann können A und B nicht gleichzeitig geschehen, weil die Vermittlung der Wirkung Zeit benötigt. Kausalität ist also immer vermittelt.¹⁰ Die Elektrizität ist für McLuhan nun gerade deswegen reizvoll, weil sie (vermeintlich) instantan wirkt. Ursache und Wirkung werden durch sie zu einem gewissermaßen uneinholbaren Spiel, da ihre zeitliche Aufeinanderfolge nicht mehr anschaulich ist. Weil sich das Fernsehen durch die Elektrizität instantan verbreitet und damit sein eigenes Live-Sein erst ermöglicht, muss die Beschreibung der Ursachen und Effekte auf eine ungewohnte Kausalität zurückgreifen. Dieser Studel reißt auch andere abendländische Leitdifferenzen mit sich – Denken und Handeln, Subjekt und Objekt. Dies ist aber ganz im Sinne McLuhans, sieht er diese doch durch die Fehlritte des Buchdrucks bedingt. Effekte und Ursachen verwischen, wenn die Geschwindigkeit der Übertragung groß genug ist – und schneller als das Licht kann sie sowieso nicht sein. Einmaliges und Verschiedenes wird unter den Bedingungen der Elektrizität verstärkt und nicht nivelliert. Das bedeutet aber auch, dass mit dem Raum der Übertragung der Raum der Beobachtung und des Handelns verschwimmen: »All rigid distinctions between thinker and doer, observer and observed, object and subject are being eroded by the 'rim-spin' of electric media.«¹¹ Diese Auflösung von Unterscheidungen und Gegenüberstellungen führt jedoch nicht zu einem simplen Verschwinden, sondern zu chiasmatischen Verstärkungen: Geschwindigkeit wird Stillstand, »breakdown becomes breakthrough«.¹² Aus einer Perspektive werden Standorte, aus linearer Geschichte Mythos, aus visueller Ordnung und Struktur die Resonanz des akustischen Raums: »Past, present and future merge into electric nowness.«¹³ Derartige Logiken des Extrems, »a

10 Zwar mag der hier vorgestellte Begriff von Kausalität angesichts der philosophischen Überlegungen unterkomplex sein. Im 20. Jahrhunderts hatte ja schon Karl Popper die Kausalität von Ursache-Wirkungs-Mechanismen zum wiederholten Male desavouiert. Vgl. Mario Bunge: *Kausalität, Geschichte und Probleme*. Tübingen 1987.

11 Marshall McLuhan, Barrington Nevitt: *The Argument. Causality in the Electrical World*. In: *Technology and Culture*. 14, 1973, S. 1.

12 Ebd., S. 2.

13 Ebd.

metamorphosis by chiasmus«,¹⁴ in denen zwei aufeinander aufbauende Seiten in einem einzigen Prozess aufgehoben werden, finden sich häufig in apokalyptischen Texten und lassen auf Einbrüche im Denken schließen.¹⁵

Da also die Elektrizität und ihre Auswirkungen nicht mit den traditionellen Mitteln zu beschreiben sind, beruft sich McLuhan auf die Gestalttheorie. In der für McLuhan relevanten Form versucht diese, Ordnungsvorgänge in Erkenntnis- und Wahrnehmungsprozessen durch ein Figur/Hintergrund-Schema zu beschreiben, das Kausalitätsverhältnisse ablösen soll. Es geht also nicht mehr darum, welche Wahrnehmung wodurch ausgelöst wird, sondern um Wahrnehmungen, deren eigene Prozessualität sie am laufen hält. Eine Gestalt ist die Form oder Figur von zunächst visuell wahrnehmbaren Gegenständen, dann aber auch von psychischen oder von denkbaren. Diese begrenzten Figuren werden erst vor einem diffusen Hintergrund als Figuren erkennbar, indem sie sich von ihm abheben, aber dennoch auf ihn angewiesen sind. Als Hintergrund der Figur Auto kann die Infrastruktur der Highways gedeutet werden (aber auch umgekehrt), und als der von Wissen das Nicht-Wissen – was bedeutet, das Lernen das Nicht-Wissen verstärkt. Im Prozess der Wahrnehmung ist jedoch immer nur eine Seite erkennbar, die dann zur Figur wird. Wir sehen entweder die Schrift oder das Papier. Der Hintergrund bleibt diffus, denn wenn er fokussiert wird, ist er zur Form geworden und die vormalige Figur zum Hintergrund. Erst die Differenz zum Grund macht Figuren zu solchen und diese Grenze kann sich jederzeit verschieben. Der Grund ist nicht einfach passiv oder untergeordnet, sondern steht in zahlreichen Wechselverhältnissen mit der Figur, in die er eingreift. Diese Verhältnisse variieren je nach Situation und sind entsprechend immer wieder neu zu beschreiben. Genau so kann McLuhans Praxis verstanden werden: um auf verborgene, hintergründige Ursachen aufmerksam zu machen, versucht er ständig, Figur und Hintergrund zu verschieben.¹⁶ Er bezeichnet nicht nur Medienwelten, sondern durchaus auch seine eigenen Arbeiten als ein Kaleidoskop, in dem eine Veränderung alle Bestandteile verschiebt. Der Inhalt eines Mediums ist in einer solchen Perspektive seine Figur, während sein Hintergrund, sein Environment, seine Umwelt, also das, was kulturelle Wirkung entfaltet, das Medium selbst ist. Die Botschaft ist demnach weder in der Figur, noch im Hintergrund situieren, sondern durch ständiges Wechseln der Sichtweise ihre gegenseitigen Wechselwirkungen beobachtbar. »The meaning is constructed by a kind of double vision that alternates between content and form and integrates the two into a unity that involves an awareness of the total pattern of content an

14 Ebd., S. 6.

15 Solche Selbstbeschreibungen als Legitimationsstrategien sind auch heute noch in der Medientheorie zu beobachten, aber auch bei ihren Gegnern und den apokalyptischen Kritikern der Medien.

16 Entsprechend auch die Aufgabe an die Kunst, Anti-Environments zu erschaffen, die wie seine eigene Arbeit immer neue Gegenentwürfe geben sollte.

form.«¹⁷ Aber all das bleibt unsichtbar, weil die Umwelt für den nicht beobachtbar ist, der in ihr lebt – außer, es wird etwa durch die Kunst und eben durch die Medientheorie möglich, zwischen verschiedenen Perspektiven auf Figuren und Hintergründe zu switchen. »Media study at once opens the doors of perception«. ¹⁸ Deshalb heißt *The Medium is the message* auch, als Handlungsanweisung, an sich selbst zu beobachten, wie die Medien der Wahrnehmung, des Denkens und Fühlens auf das Wahrnehmen, Denken und Fühlen wirken. Jede neue Form führt zu einer Veränderung auch des Hintergrunds, in dem – wenn die Wahrnehmung fokussiert wird – Neues sichtbar wird. McLuhan will Medien zu Figuren machen.

Dieser Bezug auf die Gestalttheorie spielt für *The Medium is the Message* zwei Rollen: Erstens eine mediengeschichtliche, denn Medien formen kulturell geprägte Figur/Hintergrund-Muster. Wird ein neues Medium eingeführt, werden alte Weltverhältnisse obsolet. Das Auto braucht den Highway als Hintergrund, der dann Städte wie Telegrafienlinien verbindet. Das Fernsehen stellt neue Optionen für Wahrnehmungsweisen, Handlungsweisen und Selbstverständnisse bereit und verflüssigt das stillgestellte Gefüge der alten Medien. Ein neues Verhältnis von Formen und Hintergründen kann sich ergeben. Der Grund jedes neuen Artefakts ist die Situation, aus der es entsteht, das Environment, das es antreibt und arbeiten lässt. Um dies zu integrieren wird auf alte Wahrnehmungsweisen, Handlungsmuster und Selbstverständnisse zurückgegriffen, die bisher hintergründig waren – etwa die Taktilität und die Stammeskultur. Kurzgefasst, jedes neue Medium muss vor dem konventionalisierten Hintergrund alter Medien erfasst und beschrieben werden. Jedes Medium habe ein anderes Medium zum Inhalt, sei also selbstdifferent und nur relational zu anderen Medien fassbar. Medien lassen sich demnach nicht als einzelne Entitäten beobachten, sondern sind immer in ein Geflecht von anderen Medien eingelassen. Ähnliches gilt für das Aufeinandertreffen verschiedener, unterschiedlich entwickelter Kulturen; ein Kontrast, den McLuhan häufig heranzieht. Die Einführung eines neuen Mediums verändert das Gefüge nicht nur, es macht es überhaupt erst sichtbar, indem es Altes vor dem Hintergrund des Neuen und Neues vor dem Hintergrund des Alten erscheinen lässt. Deshalb ist das Medium die Botschaft (denn der Botschaft wird zugesprochen, dass sie es ist, die wirkt).

Dies führt zu einem zweiten Hinweis: Was ein Medium ist, wird für McLuhan durch den Hintergrund bestimmt, vor dem es zu einem solchen wird. Medien erlauben es nämlich, Figur und Hintergrund, sie selbst und ihren Inhalt wahrzunehmen. Die Formel schließt ja nicht aus, auch den Inhalt von Medien zu betrachten.

17 Twyla Gibson: Double Vision: McLuhan's Contribution to Media as an Interdisciplinary Approach to Communication, Culture and Technology. In: *MediaTropes* 1, 2008, S. 164. <http://www.mediatropes.com/index.php/Mediatropes/article/view/3345/1489> (1.8.2008).

18 McLuhan 1964, S. X.

Zwar ist jedes Medium nur vor einem kulturellen Hintergrund zu betrachten. Aber das Figur/Grund-Schema lässt sich auch auf das Medium selbst anwenden, indem Inhalt und Medium je nach Beobachterperspektive als Figur oder als Grund beschrieben werden. Damit lässt sich deren Verhältnis kippen, und dann kann das Medium den Inhalt bedingen, ohne dass dieser unwichtig würde.

Die Relation von Figur und Hintergrund wird von McLuhan in Bezug auf Medien also, so zeigen diese beiden Punkte, auch als Kausalitätsverhältnis gefasst.¹⁹ Es bekommt damit produktive Züge: nicht mehr nur als auf ein erkennendes Subjekt bezogenes epistemologisches Prinzip, sondern als ein Motor des Wahrnehmens, Denkens und Erkennens.

Die Frage nach den Medien ist für McLuhan nämlich grundsätzlich mit Fragen der Erkenntnis verbunden. Medientheorie und Erkenntnistheorie sind nicht voneinander losgelöst zu betrachten.²⁰ Schon auf Sprache als Weltzugang trifft das Folgende zu. Medien und Sinne sind nicht einfach aneinander gekoppelt, sondern bedingen sich gegenseitig. Medien sind immer, so McLuhan, Ausweitungen unseres Körpers und seiner Funktionen: der Hammer erweitert die Hand, der Telegraph das Nervensystem und der Satellit die Kultur (was beim Rad zu gewissen Problemen führt). Da ein Gleichgewicht der Sinne natürlicherweise herrscht, folgt aus jeder einseitigen Extension oder Verstärkung eines Sinnes die Schwächung oder Betäubung der anderen Sinne. So hat, wie gezeigt, jede Veränderung der medialen Umwelt Veränderungen im Gefüge der Sinne zur Folge, weil das Medium immer schon »in den Sinnen« ist, als deren Extension. Jedes Medium erzeugt bzw. verändert ein kulturelles wie biologisches Environment, das die sinnliche und körperliche Reaktion des Adressaten auf das Medium integriert. Veränderungen in der Organisation der Sinne resultieren unter Umständen in neuen Verhaltensweisen.

McLuhans Erkenntnistheorie steht in aristotelisch-thomistischer Tradition, weil Wissen von der Welt für ihn an Sinneswahrnehmungen – und nicht platonisch an Kontemplation – gebunden ist. Die Sinnesorgane sind gewissermaßen das Tor zur Welt, und (wie auch diese für die 60er Jahre so prägende Metapher nachvollziehen lässt) manchmal geöffnet oder geschlossen, dreckig oder transparent. In dieser Tradition, die mit Thomas von Aquin und Giambattista Vico fortgesetzt wird, lassen sich drei Prämissen herausarbeiten: erstens eine Hierarchie in der Ordnung der Sinne, zweitens eine Instanz, ein Gemeinsein, der Sinneswahrnehmungen ineinander übersetzbar macht, und drittens eine von dieser Instanz koordinierte Zuteilung der einzelnen Sinne zur Gesamtwahrnehmung, ein göttlicher Logos, der Ordnung schafft.

19 Vermutlich kannte er Fritz Heiders Weiterentwicklung zur Ding-Medium-Unterscheidung nicht, die einen ganz anderen Weg aufzeigt. Vgl. Fritz Heider: *Ding und Medium*. Berlin 2004.

20 Was aus philosophischer Sicht durchaus problematisch ist, lässt sich doch eine Beobachterperspektive auf diese Veränderungen nicht bestimmen, wie bereits in der antiken Skepsis bekannt war. Wie kann man Veränderungen der Wahrnehmung beschreiben, wenn es keine Möglichkeit gibt, Wahrnehmungen gleichzeitig miteinander zu vergleichen?

McLuhans Sinnestheorie ist aber auch, der Zeit entsprechend, kybernetisch, insofern sie den Einfluss der Wahrnehmungsveränderung durch Wahrnehmung auf die Wahrnehmung berücksichtigt, also die Rückkopplung der Wahrnehmung an die Wahrnehmung selbst. Wahrnehmung wird so zu einem dynamischen, nach einem Gleichgewicht und einer *sense ratio*, einem Logos der Sinne, strebenden Prozess. Die Aquinsche Theorie wird also in diesem Sinne kybernetisiert und der *Sensus Communis* zum Steuermann.²¹

Dem Tasten als Nahsinn kommt dabei besonderer Status zu. Es ist gewissermaßen zur Unmittelbarkeit prädestiniert. Seine Wahrnehmung eröffnet einen Raum der Gleichzeitigkeit und Perspektivlosigkeit, im Gegensatz zum Nacheinander des Sehens, das damit figurenorientiert ist. Dies wird für das Fernsehen eine entscheidende Rolle spielen. Die audio-taktilen Gesichtspunkte des elektrischen Stromes machen es nämlich notwendig, die Gegenwart nicht nur als visuelle zu betrachten: »By imposing unvisualizable relationships that are the result of instant speed, electric technology dethrones the visual sense and restores us to the dominion of synesthesia, and the close interinvolvement of the other senses.«²²

Was passiert nun, wenn dieses Modell von Sinneswahrnehmung, das nicht ohne Medien zu haben ist, unter die Vorzeichen einer als instantan und simultan gedachten Elektrizität gerät? Wenn Information mit Lichtgeschwindigkeit übertragen werden kann, bedeutet das Instantanität, die Möglichkeit eines gleichzeitigen Zugriffs überall, weil es keine höhere Geschwindigkeit geben kann. »When data move instantly, classification is too fragmentary.«²³ Die instantane, ohne zeitlichen Aufschub sich vollziehende Übertragung führt dazu, dass sich die Verarbeitung von Information ändern muss. Das Medium ändert ein ganzes Gefüge, und gerade das ist seine Wirkung. Elektrisch-instantan übertragene Information kann, so die Annahme McLuhans, nicht mehr klassisch geordnet werden, indem sie Stück für Stück sortiert und nacheinander aufgenommen wird, weil die Übertragungsgeschwindigkeit die Verarbeitungsgeschwindigkeit massiv übersteigt. Aus Klassifizierung – die letztlich auf einen alphabetischen Modus rekurriert, in dem ein Buchstabe auf den anderen folgt – wird Mustererkennung, *pattern recognition*, ein neues Environment. Problematisch ist dabei, dass eine instantane Übertragung keine Übertragung mehr ist, weil das zu Übertragende keine Zeit mehr benötigt, um übertragen zu werden, also immer schon am Ziel ist. Eine instantane Übertragung vergrößert den Raum der Übertragung also nicht – wie etwa der Brief – sondern zieht ihn zusammen: statt zu explodieren implodiert die elektrische Welt: »The stepping-up of speed from the mechanical to the instant electric form

21 Michael Bross: McLuhan's Theory of Sensory Functions. In: *Journal of Communication Inquiry*. 16, 1992, S. 91–107.

22 McLuhan 1964, S. 108.

23 McLuhan 1964, S. VIII.

reverses explosion into implosion.«²⁴ Der Raum der Übertragung ist geschlossen, aber doch unüberschaubar groß, weil mit möglichen Sendern und Empfängern angefüllt. Elektrizität dezentralisiert und zieht trotzdem zusammen, wie die Oraltät des akustischen Raumes. Diese Bewegung ist nicht mathematisierbar und empirisch überprüfbar, sie ist nach-euklidisch organisiert und damit nicht mehr Gegenstand etablierter, neuzeitlicher Wissenschaft. Denn auch die Wissenschaft hat es, in der Gutenberg-Galaxis entstanden, auf Wirkursachen, auf *causa efficiens* abgesehen:

»With efficient cause, all study of effects (i.e., of grounds) is set aside, this having been the whole point of causality. With the new ›long chain‹ of ›causes‹, each efficient cause results in another efficient cause, and so on. The study of effects, because discontinuous, appears as occultism, as Newton observed.«²⁵

McLuhan geht es also gar so sehr nicht um eine Medienspezifik, sondern um eine Veränderung der *causa formalis*, um nicht mehr nach Figuren ohne Grund suchen zu müssen wie mit der *causa efficiens*. Zur Erinnerung: Aristoteles unterscheidet in vier Ursachen für Veränderungen in der Welt: die *causa materialis*, die das bezeichnet, woraus etwas entsteht, die *causa efficiens*, die angibt, wodurch etwas in Bewegung gebracht wird, die *causa finalis*, die das Ziel von etwas beschreibt, und eben die *causa formalis*, die die gestaltende Struktur von etwas hervorhebt. Im Vergleich zu Aristoteles geht es McLuhan allerdings weniger um die Form, auf die etwas zustrebt (also der Bauplan als *causa formalis* des Gebäudes), sondern um eigenständige Prozesse der Formgebung. Die Bedeutung der Form für den Inhalt habe in der westlichen Kultur seit Descartes – also seit der Verquickung von Rationalismus und Buchdruck – rapide abgenommen. Grund sei die aus diesem Zusammenschluss folgende Linearität und das Eins-nach-dem-Anderen, die strenge Trennung von Form und Inhalt. ›Pre-Literate Man‹ hingegen lebe in einer Ohren-Welt, in der alles zugleich geschehe – und damit Formen eine größere Rolle spielen als Inhalte. Entsprechend erklärt sich auch die Ablösung von ›Concepts‹ durch ›Percepts‹. Darunter versteht McLuhan – weitaus unklarer als es klingt – die Verarbeitungseinheiten der Wahrnehmung. Während der Druck Ordnung schaffe und damit konzeptuelles Denken erlaube, erlaube die Taktilität Percepts. Im Concept hingegen herrscht trotz Ordnung eine Fragmentierung statt einer Einheit, mithin also Klassifizierung. Percept bedeutet pattern recognition statt Inhalt, bedeutet, und das wird hier deutlich ungreifbar, sich an *The Medium is the Message* zu halten.

»My own approach to the media has been entirely from formal cause. Since formal causes are hidden and environmental, they exert their structural pressure by interval and interface with wha-

24 McLuhan 1964, S. 47.

25 McLuhan, Eric McLuhan: *Laws of Media*. Toronto 1988, S. 51.

tever is in their environmental territory. Formal cause is always hidden, whereas the things upon which they act are visible.«²⁶

Eine Beschäftigung mit der *causa formalis* bedeutet also eine Beschäftigung mit Hintergründen oder Medien, während die *causa efficiens* zu Formen oder Inhalten führt.

Wahrnehmung durch mittelbare Concepts, durch Ideen und Inhalte, also durch Schrift und Buch, wird mit den elektrotechnischen Medien durch Wahrnehmung durch unmittelbare Percepts, durch die Sinne und durch Präsenz ersetzt. Als vermittelte verhindern Concepts also auch den Zugang zu einer nur sinnlich erfassbaren Wirklichkeit und Wahrheit, deren Zentrum Gott bildet. Frömmigkeit ist nicht vermittelt, sondern wird durch den Buchdruck und seine strenge Ordnung verhindert. Die Phase der Literarität, vom Mittelalter bis zum Aufkommen technischer Medien, ist also von einer Abkehr von einer ›true to the heart‹-Religion geprägt. Die technische Übertragung durch Elektrizität bedeutet schon für die Telegrafie die Ablösung des Körpers vom Geist, der in Form der Schrift und später der Stimme transportierbar geworden ist. Diese Entkörperlichung ermöglicht den Zugang zur einer sphärischen Welt des Geistes, die vorher nur nach dem Tod erreichbar war. Das Erstarken des Percepts durch die Elektrizität ist Nährboden für die katholische Kirche: »Electric man is a ›super angel‹.«²⁷ McLuhan warnt jedoch pessimistisch vor seiner eigenen Euphorie: Elektrizität rufe auch die Gefahr des Antichristen hervor und der Verwirrung, die Unmittelbarkeit der Elektrizität für Gott zu halten. »When electricity allows for the simultaneity of all information for every human being, it is Lucifer's moment. He is the greatest electrical engineer.«²⁸ Bestimmend bleibt jedoch eine Gleichsetzung, die besonders prägnant in einem Brief vom 18.4.1969 formuliert wird: Eine Ablösung des Concepts durch Analogien, durch Resonanz und durch Gemeinschaft. »I am a Thomist for whom the sensory order resonates with the divine Logos. I don't think concepts have any relevance in religion. Analogy is not a concept. It is community. It is resonance. It is inclusive. It is the cognitive process itself.«²⁹ Resonanz, Percept und Gemeinschaft sind also ineinander verwoben. Und all dies wendet McLuhan auf das Fernsehen an.

Wenn dieses Medium, ermöglicht durch die Lichtgeschwindigkeit der Elektrizität, etwas Gleichzeitiges von einem anderen Ort im Hier anwesend macht, also Ferne in Nähe bringt, dann gerät deren Verhältnis in eine Oszillation. Wenn dann noch die Verbindungsmöglichkeiten immer umfangreicher werden, weil nahezu jeder nordamerikanische Haushalt angeschlossen ist, schlägt die Dezentralisierung – das gleichzeitige Sein an verschiedenen Orten – um in eine dezentrale Zentralisierung, eine Einheit des vermittelten Mit-Seins, in das ›global village‹, und zwar

26 McLuhan: *The Letters of Marshall McLuhan*. Toronto 1987, S. 510.

27 McLuhan: *Keys to the Electronic Revolution: First Conversation with Pierre Babin*. In: Ders.: *The Medium and the Light. Reflections on Religion*. Toronto 1999, S. 50.

28 McLuhan: *Tomorrow's Church: Fourth Conversation with Pierre Babin*. In: McLuhan 1999, S. 209.

29 McLuhan 1987, S. 368.

nicht nur als Metapher. Da Medien Extensionen unseres Körpers sind, sind wir Bewohner dieses Dorfes, weil unser Nervensystem, in elektrischen Medien manifestiert, auf globale Maße angeschwollen ist und durch die Synchronizität aller Haushalte zusammengefasst wird.

Was aus all dem resultiert, fasst McLuhan unter dem Stichwort ›global village‹. Durch die Implosion, durch das Zusammenziehen des Raumes durch Medien entstehen, so McLuhan, neue soziale Organisationsformen. Die Elektrizität lässt, wie der Marktplatz in einem Dorf, die Kontakte von Mensch zu Mensch zum Vereinigungsmechanismus werden. Die Allgegenwart der Medien führt also zu einer Rückkehr zu den Kommunikationsstrukturen der voralphabetischen, tribalen Kultur innerhalb dörflicher Stammesorganisationen. Wie die Stammestrommel, als die das Radio beschrieben wird, reduziert das Fernsehen »die Welt auf Dorfmaßstab und lässt unersättlich dörfliche Bedürfnisse nach Klatsch, Gerüchten und persönlichen Bosheiten aufkommen, bewirkt aber keine Gleichschaltung der Dorfviertel.«³⁰ Dennoch steigt durch die Distanzlosigkeit zum Leben der Anderen Verantwortung, und das wiederum führt oder zwingt zu Einfühlung und Beziehungstiefe, letztlich zu Ganzheit. Aus access und contact wird participation und damit empathy. Ein Ergebnis der elektrischen Technologien sind etwa die Hippies, die sich sogar auf ein kosmisches Bewusstsein berufen. Mit dem katholischen Priester Teilhard De Chardin gesprochen, ist die Noosphäre die Folge dieser Verschaltung durch Instantanität und durch Synchronizität. Darunter versteht er eine durch mediale Vernetzung entstehende Sphäre, die die ganze Welt umfasst und sie letztlich zu einem Punkt Omega hinführt, an dem die verlorene Einheit des Aufgehens in Gott durch Vernetzung wiederhergestellt sein wird.

Als weitverbreitetes Missverständnis weist McLuhan jedoch die Annahme von sich, er habe dieses globale Dorf als eine harmonische Gemeinschaft beschrieben, als fröhliches Beisammensein. »Es gibt mehr Unterschiedlichkeit, weniger Einheitlichkeit unter einem einzigen Dach in jeder Familie, als es in den Tausenden Familien einer einzigen Stadt gibt. Je mehr Dorfbedingungen man schafft, um so mehr Diskontinuität und Teilung und Unterschiedlichkeit erhält man. Das globale Dorf sichert die absolut maximale Uneinigkeit in allen Punkten. Es ist mir niemals eingefallen, dass Einheitlichkeit und Ruhe die Merkmale des globalen Dorfes seien. Es ist boshafter und neidischer. [...] Dorf ist tiefgreifende Spaltung, nicht Fusion.«³¹ Trotzdem ist es ein Dorf, und nur als solches lässt es Spannungen und damit die Möglichkeit der Fusion zu. Ausgehandelt wird immer, ob mit Keule und Axt oder mit Worten und Argumenten. »What electric implosion or contraction has done inter-personally and inter-nationally, the TV image does intra-personally or intra-sensuously.«³²

30 McLuhan: Testen bis die Schlösser nachgeben. Gespräch mit Gerald Emanuel Stearn. In: Martin Baltes (Hg.): *Das Medium ist die Botschaft*. Dresden 2001, S. 463.

31 McLuhan in: Baltes 2001, S. 73.

32 McLuhan 1964, S. 280.

An dieser Stelle ist es wichtig, auf eines der größten Probleme von McLuhans Theorien hinzuweisen: eine ›Umgehung‹ der Metapher. Das Stromnetz ist, wie McLuhan schreibt, nicht wie das Nervensystem, sondern es ist das Nervensystem (bzw., im Rekurs auf Ernst Kapp, dessen Extension).³³ Der Hammer ist nicht wie eine Erweiterung der Hand, sondern er ist die erweiterte Hand. Auf dieser Verwechslung aufbauend, gerät das Denkgebäude McLuhans, das die konstitutive Rolle von Medien für die Kultur in den Mittelpunkt stellt, in all jene Verwirrungen, die sich in den Phantasien von Elektrizität und Cyberspace als weltweitem Gehirn artikulieren. Auch Elektrizität kommt bei ihm gewissermaßen ohne Verarbeitungsapparaturen – als Zeichen und nicht signalisiert – aus und wirkt direkt durch die Leitung. Selbst das Fernsehbild ist nur eine letztlich zu vernachlässigende, da für die Wirkung unwesentliche Zwischenschaltung. Der Strom greift – ermöglicht durch Metaphern der Instantanität – direkt, taktile und unmittelbar auf die Netzhaut über.³⁴ Wenn McLuhan also etwa Computer und Gehirn gleichsetzt, vollzieht er eine ontologische (oder ontologisierende) Operation, eines Wesensbestimmung auf der Basis einer Negation der Metaphorizität seiner Beschreibung. Dass Medien erst Potentiale zur (Selbst-)Beschreibung und damit zu eben dieser Wissensproduktion bereitstellen, fällt unter den Tisch.

Deshalb bekommt der Diskurs der Elektrizität und ihrer Medien mit McLuhan einen anthropologischen und religiösen Zug. Instantanität führt demnach erstens zur Aufhebung der Kausalität des Nacheinander, von Aktion und Reaktion, also zu einer Umwertung des Denkens, zweitens zur Entkörperlichung, wenn man instantan überall hin übertragbar ist, und drittens zur Neuordnung der Sinnesstrukturen. All dies ließe sich unter dem Gesichtspunkt einer nicht als Metapher verstandenen Metapher subsumieren, aber das muss an anderer Stelle weiterverfolgt werden.

Das instantane Modell der Elektrizität ähnelt damit strukturell dem akustischen und taktilen, denn das Hören hat keine Perspektive und das Tasten keine Reihenfolge. Es umfasst alle Richtungen zugleich: »That the world of sound is a essentially unified field of instant relationships lends it a near resemblance to the world of electromagnetic waves.«³⁵ Electric man ist also tribal man, weil Stammes-

33 Vgl. Georg Christoph Tholen: *Die Zäsur der Medien*. Frankfurt 2002.

34 McLuhan unterscheidet hier – technisch gesehen – nicht hinreichend zwischen Signal und Zeichen, also zwischen einer technisch definierten Informationseinheit und einer arbiträr codierten Bedeutungseinheit. Das kann man ihm durchaus zum Vorwurf machen – aber vielleicht trifft man McLuhans Strategie damit nicht. Denn ihm geht es um den ›impact‹ der Elektrizität auf die Kultur. Und dieser Impact steht gewissermaßen vor der mit der Telegrafie technisch implementierten Unterscheidung von Signal und Zeichen. Man könnte McLuhan hier also das Phantasma nicht nur einer instantanen Übertragung, sondern einer ebenso transparenten wie aufwandslosen Verarbeitung unterstellen, aber beide besetzen wichtige Scharniere in seiner Theorie, ein Zentrum gewissermaßen, um das seine Ideen kreisen.

35 McLuhan 1964, S. 241. Zur Taktilität als dem Novum der Bildabstastung des Fernsehens vgl. auch Michael Andreas: U Can't Touch This – Zur Fortsetzung von Geschlechterdichotomien durch virtuelle Taktilität. In: *Kultur und Geschlecht*. 2, 2007, <http://www.ruhr-uni-bochum.de/genderstudies/kulturundgeschlecht/pdf/Andreas.pdf>. (1.8.2008).

kulturen in taktile, auditive Organisationsformen gefasst sind – beispielhaft etwa die Stammestrommel. Weil es gleichzeitig überall auf der Welt empfangen werden kann, ruft es alle ›Stämme‹ zusammen.³⁶ Unter der Ägide der Elektrizität sind, wie erläutert, nicht länger Concepts, sondern Percepts die Einheit des Weltzugangs bzw. der Welterzeugung. Genau deswegen ist Fernsehen für McLuhan nur bedingt ein visuelles Medium und zwingt zu großer Involviertheit, weil seine Detailarmut viele vom Zuschauer zu füllende Leerstellen lässt – und passt damit nicht in die alte Umwelt des detailreichen Kinos, sondern integriert Altes in Neues. Der (Wahrnehmungs-)Raum, den das Fernsehen eröffnet, ist kein zentralperspektivischer, sondern akustisch organisiert und taktil geformt. Deshalb die Hervorhebung des taktilen Sinnes durch das Fernsehen: »TV engineers have begun to explore the braille-like character of the TV image as a means of enabling the blind to see by having this image projected directly onto their skins.«³⁷ Der Fernsehzuschauer ist der Bildschirm, was medientechnische Gründe hat. Das Licht des Fernsehens beleuchtet nichts, sondern trifft leuchtend auf das Auge des Zuschauers. In Analogie zum Lichtstrahl versteht McLuhan das auf das Auge projizierte Fernsehen als Finger, als Tastorgan. Ein Foto oder ein Filmbild muss als Ganzes genommen werden, während das TV-Bild vom Zuschauer als Mosaik konfiguriert wird. Es ist taktil, weil ein mosaikartiger, elektrischer Scanprozess sich auf die Netzhaut überträgt – und entsprechend auch visuell detailarm:

»The TV image is not a still shot. It is not photo in any sense, but a ceaselessly forming contour of things limned by the scanning finger. The resulting plastic contour appears by light through, not light on, and the image so formed has the quality of sculpture or icon, rather than of picture. The TV image requires each instant that we ›close‹ the spaces in the mesh by a convulsive senuous participation that is profoundly kinetic and tactile, because tactility is the interplay of the senses, rather than the isolated contact of skin and object.«³⁸

Der Fernseher projiziert nichts auf eine Leinwand, sondern macht das Auge des Betrachters unvermittelt zur Leinwand. Deshalb ähnelt es eher einer Skulptur als einem Foto, denn auch deren Form fällt direkt und ohne Umwege über Repräsentationen ins Auge. Allerdings beschreibt McLuhan hier natürlich das Fernsehen der 60er Jahre – Beamer wären für ihn wohl gar kein Fernsehen mehr. Das Fernsehbild ist schlechter als das Kinobild, und das ist gut. Nicht gut für das Kino, sondern für das Fernsehen. Die detailarmen Bilder verlangen nämlich aktive Ergänzung, also Involviertheit aller Sinne. Fernsehen ist deswegen, um eine andere Überlegung McLuhans wenigstens anzudeuten, ein cooles Medium, das coole Charaktere wie Kennedy statt Nixon braucht, um alle Sinne zu involvieren, oder eben solche wie McLuhan selbst.

36 Das Fernsehen ist zwar noch nicht das Medium, das alle anderen Medien konvergieren lässt und aufhebt. McLuhans Beschreibung ist dennoch anschlussfähig an die euphorischen Internetdiskurse der 90er.

37 McLuhan 1964, S. XI.

38 McLuhan 1964, S. 273.

Mit der Bestimmung des Fernsehens als taktilem Medium ergibt sich ein weiteres Paradox: Taktilität erfordert (körperliche) Nähe. Nun machen Medien wie das Fernsehen aber etwas anwesend, das abwesend ist, zu dem es also keinen Kontakt geben kann. Fernsehen bedeutet Näherbringen von Fernem. Dieses Oszillieren von Nähe und Ferne, von Anwesenheit in der Abwesenheit, liest etwa Samuel Weber an der Fernbedienung ab, die es ermöglicht, in der Ferne durch die Nähe zu wirken.³⁹ Diese Abkehr von der Distanz in der Distanz bedeutet eine Abkehr vom Visuellen – um zu sehen, um uns einen Überblick zu verschaffen, brauchen wir Abstand vom Gesehenen. Das Fernsehen hingegen präsentiert uns eine immer schon zusammengesetzte Perspektive. Deshalb ist gerade das Fernsehen prädestiniert, um hier ansetzend die Unterschiede einer audio-taktilen und einer visuellen Kultur herauszuarbeiten. »The mode of the TV image has nothing in common with film or photo, except that it offers also a nonverbal gestalt or posture of forms.«⁴⁰

Durch seine spezifischen, aber eben eigentlich der Elektrizität zuzuschreibenden Eigenschaften hat das Fernsehen nun das Potential, die verheerenden Wirkungen des Drucks umzudrehen und gewissermaßen und gewissenhaft die Welt zu retten, und zwar nicht als visuelles, sondern als audio-taktilen Medium. Was hier aber natürlich auch deutlich wird, ist der performative Widerspruch, in dem McLuhan immer stecken muss – als Übergangsfigur zwischen literarischer und elektronischer Welt: dass er sich nämlich, um über den Effekt eines Mediums aufzuklären, auf eben diesen Effekt verlassen muss, indem er auf der Inhaltsebene operiert, im Fernsehen auftritt und zugleich Bücher schreibt, sich dabei aber auf die Suche nach neuen Formen begibt. McLuhan im Fernsehen ist, so folgt aus seinen eigenen Thesen, kein McLuhan, sondern Fernsehen.

Eine am Inhalt des Mediums orientierte Theorie wird im Fernsehbild das übertragene Filmbild sehen oder die Information, die gesendet wird. Die Blickwendung, die McLuhan vollzieht, sucht nach den Gründen, vor denen all dies erscheinen kann – ruft damit aber andere Probleme hervor. Diese Medientheorie versucht, Effekte und Ursachen als synchrone Abläufe zu fassen und schafft sich damit Anschlussmöglichkeiten an verschiedenste Diskurse. Und wenn das Gesagte zutrifft, wenn also dieses Denken ohne die Instantanität und Synchronizität der Elektrizität nicht auskommt, dann scheint von hier aus ein Weg gebahnt, die Paradoxien, Phantasmen und Genealogien des epistemologischen Einsatzes einer Medienwissenschaft zu beschreiben, die sich im Anschluss an McLuhan mit eigenständigen Effekten der Form beschäftigt. Noch einmal: »Past, present and future merge into electric nowness.«⁴¹ Eine Gegenwart, die erst durch Medien denkbar wird, diese aber negieren muss, um denkbar zu bleiben.⁴²

39 Samuel Weber: *MassMediauras*. Stanford 1996.

40 McLuhan 1964, S. 272.

41 McLuhan, Nevitt, S. 2.

42 Und an anderer Stelle: »Das Fernsehen ist das Bauhausprogramm der Formgebung des Lebens.« (McLuhan 1964, S. 367.)

Ist der Tonfilm ein Monster?

Antonin Artaud und die Unmöglichkeit des sprechenden Films

von Jan Philip Müller

Der Vortrag im Studio 28

Paris, 20. Juni 1929. In der Pariser Zeitung *L'Intransigeant* findet sich neben dem Kinoprogramm (Es laufen zum Beispiel DON JUAN und LE CHANTEUR DE JAZZ.) folgender Eintrag:

»Nächsten Samstag um 15 Uhr, im Studio 28, Rue Tholozé, Vortrag von M. Antonin Artaud über die Möglichkeiten und Unmöglichkeiten des sprechenden Films. Danach Vorführung des Sprechfilmsketchs *Die stumme Liebe* von Antonin Artaud, gespielt von Albert Prejean, dem Autor, und ... Fräulein X. und von *Parnasse*, unveröffentlichter Film von Eugene Deslaw.«¹

Am 30. Juni dann an gleicher Stelle eine Zusammenfassung des Vortrags:

»Ist das sprechende Kino ein Monster?

Das ist die Auffassung von Antonin Artaud. [...] »Zwischen dem Bild und dem Ton ist keine Identifikation möglich.« Das Bild stellt sich tatsächlich nur auf einer Oberfläche dar, es ist eine Übersetzung, eine Transponierung des Wirklichen; der Ton dagegen ist unteilbar [unique] und wahr, er greift auf den Saal über, er wirkt daher mit viel mehr Intensität als das Bild, das bloß eine Art Illusion des Tones wird. [...] »Und«, sagt Antonin Artaud, »da die Filmaufnahme [la vue] ein Ausdruck ist, der sich selbst genügt, ist es dann nicht absurd zu sagen, daß zwei Befriedigungen mehr taugen als eine?«²

Diese Frage – Ist das sprechende Kino ein Monster? – scheint mir ausgesprochen bemerkenswert zu sein. Selbst meine vielleicht zu wörtliche Übersetzung ausgeklammert, die aus dem »cinéma parlant« statt nur »Tonfilm« einen Akteur – das »sprechende Kino« – macht, und so nahelegt, dass das Kino ein lebendiges Wesen sein könnte, ein Wesen, das monströs ist, wenn es spricht: Was würde das bedeuten, wenn es so wäre? Wie wäre dieses Monster namens Tonfilm vorzustellen? Nur: Viel mehr ist über diesen Nachmittag im Studio 28, darüber, was dort vielleicht gesagt oder getan wurde, bis jetzt nicht zu finden.³

1 *L'Intransigeant*, 20.6.1929. Übersetzung von mir.

2 Boisysvon: Le cinéma parlant est-il un monstre? In: *L'Intransigeant*, 30.6.1929. Übersetzung nach: Elena Kapralik: *Antonin Artaud 1896–1948. leben und werk des schauspielers, dichters und regisseurs*. München 1977, S. 103. Einfügungen und geringfügige Veränderungen von mir. Vgl. auch: Antonin Artaud: *Œuvres Complètes (CEC)*, Bd. III. Paris 1978, S. 377 (Anmerkung 3 zum Brief an Yvonne Allendy, vermutlich November 1929, S. 165).

3 In einem Brief (vermutlich geschrieben im November 1929) an Yvonne Allendy erwähnt Artaud noch, dass einige junge Leute zu seinem Vortrag gekommen seien (und das bezieht sich vermutlich auf eben jenen im Studio 28), um diesen zu stören, Radau zu machen. Vgl. Artaud: *CEC*, Bd. III., S. 165 und dazu Anmerkung 3, S. 377.

Wenn ich im Folgenden Hinweise und Überlegungen rund um den Vortrag Artauds 1929 im Studio 28 und die Frage nach der Monströsität des Tonfilms versammle, dann vielleicht nicht so sehr, um diese Lücke zu schließen, sondern weil mir dieser Name, diese Frage, dieser Ort und dieser Zeitpunkt besonders geeignet zu sein scheint, einige grundsätzliche Probleme der Historiographie des Tonfilms zu adressieren.

Das Monster, der Tonfilm, das Neue

Um zu erklären, wieso das so ist, möchte ich mit zwei Aspekten von Monstern beginnen, die für meine Überlegungen entscheidend sind. Erstens: Monster sind Wesen, die aus heterogenen Elementen zusammengesetzt sind.⁴ Heterogen, weil sie von anderen Wesen stammen. Zweitens: Was Monster zudem ausmacht, womöglich geht ihr Schrecken davon aus, ist, dass es sie gibt, aber dann gleichzeitig auch schon nicht mehr. Jacques Derrida spricht davon, dass ein Monstrum etwas ist, »das zum ersten Mal auftaucht und folglich noch nicht erkannt oder wiedererkannt werden kann. Ein Monstrum ist eine Gattung, für die wir noch keinen Namen haben.«⁵

Eine ähnliches Problem stellt sich auch für den Tonfilm 1929. Wolf Kittler hat auf die zentrale Rolle des Tonfilms für Artauds Konzeption des Theaters der Grausamkeit hingewiesen.⁶ Er zeichnet in seinem Aufsatz *Das Theater und das Kino, sein Doppel* eine Struktur des Tonfilms nach, die hier die Matrix meiner Überlegungen bilden soll:

»Artauds ästhetische Praxis [bleibt] insgesamt fixiert auf das zentrale technische Problem, das der Tonfilm stellt und löst, nämlich auf die Synchronschaltung verschiedener Medien in einem einzigen ekstatischen Moment. Der Körper des Theaters der Grausamkeit ist eine solche Synchronschaltung aller Sinne. Die Kamera verwertet die Substanz des Blicks, das Mikrophon die der Stimme. Alle Medien sprengen Partialobjekte aus der Einheit des Körpers und sammeln sie andernorts wieder ein. [...] es ist also irrelevant, in welchem Medium das Theater der Grausamkeit operiert [...] Das Entscheidende ist in jedem Fall die direkte Verkoppelung des rauschhaft amorphen Körpers mit der physischen Realität.«⁷

Die Fragen, die ich an diese Struktur anschließen möchte, ließen sich zusammenfassen als die Frage nach ihrer Zeit. Einerseits, weil Film und Tonfilm in den Texten Artauds im Register zeitlicher Prozesse beschrieben werden. Das Produkt des

4 Vgl. Alfred Jarry: Les Monstres. In: *L'Ymagier*. Nr. 2 (Januar 1895). In: Ders.: *CŒuvres Complètes 8: L'Ymagier*. Perhinderion. Paris ca. 1959, S. 25–30.

5 Jacques Derrida: Übergänge – Vom Trauma zum Versprechen (Gespräch mit Elisabeth Weber). In: Peter Engelmann (Hg.): *Jacques Derrida: Auslassungspunkte*. Wien 1998, S. 390.

6 Wolf Kittler: Das Theater und das Kino, sein Doppel. Bild und Ton bei Antonin Artaud. In: Stefan Andriopoulos, Bernhard J. Dotzler (Hg.): *1929. Beiträge zur Archäologie der Medien*. Frankfurt am Main 2002, S. 80–109. Verweis auf Derrida und Deleuze: S. 109.

7 Wolf Kittler, S. 108f.

Auseinandernehmens und Wiederausammensetzens von »Blick« und »Stimme« zum (monströsen?) Körper des Theaters der Grausamkeit, das, so Kittler, nach dem Modell des Tonfilmkinos geformt ist, so möchte ich zeigen, hängt entscheidend vom Verhältnis verschiedener Geschwindigkeiten ab. Andererseits möchte ich genauer fragen: *Wann* stellt sich das Problem des Tonfilms und *wann* wird es gelöst? Diese Frage, die auf den zweiten erwähnten Aspekt des Monsters zielt, ist vielleicht zuerst einmal eine der Mediengeschichte. Aber mir scheint, dass wegen einer merkwürdigen Verwicklung der beiden genannten Aspekte von Monströsität die Frage, was Tonfilm sein könnte, jedesmal wenn sie gestellt wird, auf diese Frage nach dem Wann zurückverwiesen wird.

Denn: Wie lässt sich das Erscheinen eines neuen Mediums überhaupt beschreiben? Ist es dann neu, dann da, wenn das »Projekt Tonfilm« formuliert, angekündigt wird, als eine Kreuzung von Phonograph und bewegten Bildern? Das aber hatte Thomas A. Edison schon ungefähr 1888 getan, indem er das Kinetoskop und den Kinetographen nach dem Bild des Phonographen schuf. Als er mitteilte, er arbeite an einem Instrument, »to do for the ear what the phonograph does for the eye« und »[t]he kinetograph may be geared with a phonograph so that a record of motion is taken down on one instrument and a record of sound on the other, and both may be reproduced simultaneously.«⁸ Dann wäre zu sagen, dass der Stummfilm selbst in gewisser Weise von Anfang an eine Ankündigung des Tonfilms gewesen sei – und 1929 wäre eigentlich gar nichts passiert, außer, dass sich das Versprechen einlöst. Aber Artaud erklärt in eben jenem Jahr die Absurdität des Tonfilms, der Artikel in *L'Intransigent* resümiert:

»Dans l'absolu, Antonin Artaud a raison et c'est l'argument le plus logique que l'on doive retenir contre le film sonore. Raisonnablement, il est absurde de »faire parler« une image. Mais cela n'empêche pas qu'on la fera parler.«⁹

In einer kleinen Verschiebung des obigen Satzes von Wolf Kittler ließe sich vielleicht sagen, dass der Tonfilm ein Monster ist, insofern die technische Lösung das Problem nicht löst, sondern auf den Punkt bringt. Die Frage, was diese Zusammensetzung heterogener Elemente eigentlich ist, bleibt ungeklärt. Der Tonfilm ist also vielleicht 1929 gerade insofern nicht neu, als ihm sein Versprechen anhaftet. Und hier scheint mir, wie gesagt, ein entscheidender Punkt zu liegen, der über die Frage, wie der Tonfilm ankam, als er dann kam, hinausgeht. Die technische und historische Voraussetzung für Audiovision liegt gerade in der »Trennung der Sinne«, die weiterhin jederzeit in der Möglichkeit der Unmöglichkeit, des Nicht-

8 Vgl. Thomas A. Edison: *Patent Caveat*, 10.10.1888, Case110 [PTO31AAA1; TAEM 113:238], Digitale Edition der Thomas Alva Edison Papers, S. 1 und 2, der typographischen Abschrift. (<http://edison.rutgers.edu/NamesSearch/glocpage.php3?gloc=PTO31AAA&>)

9 Boisyvon: Le cinéma parlant est-il un monstre? In: *L'Intransigent*, 30.6.1929.

funktionierens (technisch und/oder ästhetisch) – der »Absurdität« – von Tonfilm mitvorhanden ist.¹⁰

Jonathan Crary spricht davon, dass es in den Diskursen über den Betrachter im 19. Jahrhundert eine Bewegung gibt, die »Trennung der Sinne« genannt werden kann,¹¹ in deren Zuge eine an konkrete sinnesphysiologische Gegebenheiten gebundene Wahrnehmung zum Objekt des Wissens wird und Konzepte wie das »reine Sehen« oder das »reine Hören« auftauchen. Diese Diskurse macht er unter anderem an sogenannten »philosophical toys«, wie dem Zoetrop und dem Stereoskop, fest, die eben einerseits Medien der Unterhaltung sind, aber gleichzeitig sind sie selbst »Theorien« der Wahrnehmung, die an einzelne für jeden Sinn spezifische Spielzeuge gebunden sind.¹² Tatsächlich zeigt sich in einer genealogischen Untersuchung vieler dieser Geräte ihre Vorgeschichte in Experimenten, mit denen Wahrnehmung beobachtet wurde. Die Konsequenz, die Crary aus diesem Kontextwechsel zieht, ist, dass diese Spielzeuge nicht nur *dem* Betrachter etwas auf neue Weise sichtbar machen, sondern gleichzeitig *den* Betrachter und seine Wahrnehmung auf eine spezifische, neue Weise sichtbar machen – unter anderem wiederum dem Betrachter selbst. Wäre dann Kino nicht auch als eine Art »philosophical toy« zu verstehen, das (unter anderem) die Wahrnehmung vorführt?¹³ Und wie wäre dann Tonfilm zu verstehen, den gerade auszeichnet, mehrere Sinne gleichzeitig zu adressieren?

Von der historischen These Crarys ausgehend zu lesen, was Michel Chion in *Audio-Vision* zum Sound im Film und zur Audiovisualität geschrieben hat, ist ziemlich aufschlussreich.¹⁴ Was dann nämlich auffällt, ist, dass es hier so etwas wie eine ursprüngliche Situation gibt, die Michel Chion die akusmatische Situation nennt und die eben darin besteht, das Sehen auszuschalten. Das zu tun ist tatsächlich sehr hilfreich, weil es ermöglicht, genauer darüber Auskunft zu geben, wie sehr Bild und Ton im Tonfilm miteinander reagieren, aufeinander übergreifen. Und es liegt vielleicht schon im Begriff der Analyse, dass man etwas auseinandernimmt,

10 Vgl. Friedrich A. Kittler: Das Werk der Drei. In: Ders., Thomas Macho, Sigrid Weigel (Hg.): *Zwischen Rauschen und Offenbarung. Zur Kultur- und Mediengeschichte der Stimme*. Berlin 2002, S. 357f.

11 Vgl. Jonathan Crary: *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden, Basel 1996, insbesondere S. 94–102. Zur Trennung der Sinne vgl. auch: Friedrich A. Kittler: *Grammophon. Film. Typewriter*, Berlin, 1986.

12 Crary, S. 111 & 116.

13 Tom Gunning's Thesen zum frühen Kino, dem »Cinema of Attractions« beispielsweise, legen dies nah: Dass das Publikum eher kam, um eine Demonstration des Filmapparats und seine Effekte zu erleben, als einen Film zu sehen, dass es in diesen Filmen direkt adressiert wurde, kann als Hinweis darauf verstanden werden, dass der Reiz gerade darin bestand, Wahrnehmung zu beobachten. Das spätere Interesse der Avantgarde für die sinnlichen oder physiologischen Effekte des Kinos verweisen eben auf die selben wissenschaftlichen Diskurse und Praktiken, von denen auch Crary spricht. Vgl. Tom Gunning: *The Cinema of Attractions. Early film, Its Spectator and the Avant-Garde*. In Thomas Elsaesser (Hg.): *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*. London 1990 S. 56–62, insbesondere S. 58f.

14 Michel Chion: *Audio-vision. Sound on screen*. New York 1994.

um das Ganze dann als Zusammengesetztes zu verstehen. Trotz allem bleibt eben festzuhalten, dass diese Methode darin besteht, Sinne einzeln auszuschalten und zu isolieren, zu trennen. Und dass sich das mit einer Geschichte »des Betrachters« zu decken scheint: Um herauszubekommen, was Audiovision sein könnte, wird quasi zurückgegangen in die Zeit der Grammophone und der Stummfilme, in die Zeit des »reinen Sehens« und des »reinen Hörens«. Zu fragen, ob in diesem Zusammenhang nicht eigentlich eine Bewegung noch weiter zurück, hinter die Trennung der Sinne zu denken wäre, zu einer natürlichen ursprünglichen einheitlichen Wahrnehmung, zu fragen, welcher Körper das sein könnte, aus dem das Sehen und das Hören einmal herausgerissen wurden, verspricht, in Bezug auf die Frage was das Neue, das Spezifische von Tonfilm ist, meines Erachtens keine Rettung. Denn damit wäre andersherum das Denken eines isolierbaren Sehens oder Hörens ausgeschlossen, das, wie hier bei Chion zumindest zu sehen ist, die Analyse von Audiovisualität erst ermöglicht hat. Medienarchäologisch wäre wohl eher davon zu sprechen, dass diese Einheitlichkeit gleichzeitig ist mit der Trennung der Sinne. Und 1929 haben die Sinne längst unabhängig voneinander Fahrt aufgenommen.

Artaud und die Unmöglichkeit des Tonfilms

Ende März 1929 treffen bei Artaud, der sich gerade bei den Dreharbeiten zu TARA-KANOVA in Nizza aufhält,¹⁵ die Nachrichten über den sich immer weiter verbreitenden Tonfilm ein. Und Artaud ist sich sicher:

»Der sprechende Film ist eine Dummheit, eine Absurdität. Die Negation des Kinos selbst. Daß es *eventuell* gelingen möchte, das Gemurmel einer Landschaft, das Geräusch einer ihrer visuellen Qualität wegen gewählten Szene zu synchronisieren, gebe ich zu und sehe sehr wohl, was man in diesem Sinn tun könnte. Aber zwischen solchen Effekten und den imitativen Geräuschen des Orchesters besteht nicht der geringste Unterschied. Das Geräusch wird statt durch ein Orchester durch einen Lautsprecher, eine Platte produziert aber es hat keinen anderen Wert. Denn so *synchronisiert* es auch sein mag, es kommt doch nicht von der Leinwand, aus jenem virtuellen, jenem absoluten Raum, den die Leinwand vor uns ausspannt. Man wird tun können, was man will, unser Ohr wird das Geräusch immer im Saal hören, während unser Auge das, was sich auf der Leinwand abspielt, *anderswo als im Saal* wahrnimmt.«¹⁶

Das läuft ungefähr auf das hinaus, was wir aus dem Artikel in *L'Intransigent* kennen, aber es gibt eine kleine Differenz oder es wird klarer, woran sich das, was man die spezifische Tonfilmtheorie Artauds nennen könnte, wenden wird. Obwohl die Argumentation erstmal relativ geläufig erscheint: Die Lautsprecher eröffnen eine bestimmte – andere – Räumlichkeit des Kinos. Aber der Punkt, den er gleichzeitig

15 Jerome Prieur, Jean-Paul Morel: Filmographie. In: *Obliques*, Nr. 10–11 (1976), S. 128. An dieser Stelle vielen Dank an Bernd Mattheus für diesen und einige andere nützliche Hinweise.

16 Artaud an Yvonne Allendy, Nizza, 26. März 1929. In: Artaud.: *CEC*. Bd. III, S. 151f. Übersetzung nach Wolf Kittler, S. 80, außer: anstatt »Tonfilm« übersetze ich »film parlant« hier mit »sprechender Film und »ailleurs« mit »anderswo« anstatt »an einem anderen Ort«.

macht, ist ja, dass der Raum, den die Leinwand eröffnet, gar nicht im Kino liegt. Zwar ist für Artaud das Kinobild *auch* die Projektion von drei Dimensionen auf die Fläche der Leinwand und es erzeugt so für das Auge Räumlichkeit.¹⁷ Aber darüber hinaus, so würde ich behaupten wollen, dieses »anderswo« ist kein Fenster, sondern das Gehirn des Zuschauers. Denn das (stumme) Kino besitzt im Gegensatz zum Theater, zur Poesie oder zur Malerei das, was Artaud »direkte und schnelle Sprache« nennt.¹⁸ Nach Artaud tritt das Kino genau in dem Moment auf die Szene, in der der Mensch sich zu ekeln beginnt vor der »langsamen und schweren« Logik der Repräsentation, die uns von der wirklichen Welt abschneidet, weil sie ein Element zwischen uns und die Welt setzt.¹⁹ Anstatt also zu repräsentieren, also Zeichen zu sein, das immer nur auf etwas anderes verweist, wirkt die »Materie der Bilder« selbst. Das Kino reißt die Objekte aus ihrem ordinären Sinn, aus ihrer Banalität, und sie beginnen ein Eigenleben im ganz »animalischen Sinn« zu führen. Dies liegt an zwei Eigenschaften des Kinos: Erstens die »Rotation der Bilder«, die einen physischen Rausch erzeugt, ich würde diese »Rotation«, hier Wolf Kittler folgend, gerne durch »Flimmern« ersetzt sehen.²⁰ Und zweitens die Transformation der Objekte durch die »unerwartete Verwendung«, das Herausreißen des Details bei der Aufzeichnung durch den Filmapparat. Deswegen wäre es eine Verschwendung des Kinos, es nur dazu zu verwenden, Psychologie als Geschichten äußerlicher Aktion zu erzählen. Artaud schreibt, dass das Zeitalter des Kinos gleichzeitig ein Zeitalter der Magie, des Fantastischen ist, in der sich eine Art tiefere Substanz des Lebens zeigt. In der die Dinge nicht den Umweg über die Repräsentation gehen müssen, oder anders gesagt, nicht von der Repräsentation zerteilt werden. Das Kino kann also in sich das Psychische und die äußere Realität vereinen, weil diese Grenze im Zeitalter des Kinos gegenstandslos wird. Dies klingt der Bewegung der Abstraktion des »cinéma pur« sehr ähnlich. Aber es gibt hier einen Unterschied zu einem Begriff von Abstraktion, die als eine Art Reinigung verstanden wird:

17 Vgl. Artaud an Yvonne Allendy, Nizza, 26. März 1929. In: Artaud: *CEC*. Bd. III, S. 152.

18 Artaud: *Sorcellerie et cinéma*. In: Ders.: *CEC*. Bd. III, S. 79–82. Die entscheidenden Filmdrehbücher und Texte zum Film von Artaud sind in der Übersetzung von Frieda Grafe zu finden in: *Filmkritik* Bd. 13, Nr. 3, 1969, S. 191–204.

19 Artaud 1961, S. 79–82. Zur Unmittelbarkeit der »grafischen Methode« Etienne Jules Mareys gegenüber der Sprache vergleiche übrigens: Etienne Jules Marey: *La Méthode Graphique dans les Sciences Experimentales et particulièrement en Physiologie et Médecine*. Paris 1878, S. I–XIX. Wollte man Linien einer Genealogie des Kinos unter anderem von Marey und den Techniken des Sich-Selbst-Aufzeichnens her ziehen, dann ließe sich sagen, dass bei Artaud die Argumentation Mareys umgekehrt zurückkommt.

20 »So agiert das Auge in Synchronie mit dem Andreaskreuz des Filmprojektors bald als passiv rezipierendes, bald als aktiv reproduzierendes Organ. Und so ist die Materie des Kinobildes notwendig sinnlich und geistig zugleich. Der Sprung vom einen zum anderen vollzieht sich als Übertragung von einer Haut oder – technisch gesprochen – Projektionsfläche auf die andere, nämlich von der Licht reflektierenden Leinwand auf die Licht absorbierende und im darauf folgenden Dunkel reproduzierende Retina.« Wolf Kittler, S. 85.

»Das cinéma pur ist ein Irrtum, genau wie in jeder anderen Kunst das Bemühen auf Kosten der objektiven Darstellungsmittel zu ihrem Prinzip vorzustößen. Es ist ein ausgesprochen irdisches Prinzip, daß die Dinge auf unseren Geist wirken können vermittelt einer bestimmten Materialität, eines Minimums an substantiellen, hinreichend realisierten Formen.«²¹

Diesen Unterschied könnte man sehr vorläufig Körperlichkeit nennen. Wenn Artaud von der Transformation der Objekte im Kino schreibt, dann sind es tatsächlich nicht mehr Repräsentationen, sondern eigene Dinge, Verdoppelungen – oder Klone könnte man sagen –, die zwar eine Beziehung zu dem ersten Objekt haben, die aber nicht mehr vom ersten Objekt kontrolliert werden. Der virtuelle Raum der Leinwand ist hier also nicht so etwas wie die Zentralperspektive, die auf der Fläche der Leinwand den Raum nachahmt, sondern eher das Gehirn oder die Verdoppelung des Gehirns. Vielleicht ist das im Zusammenhang mit der sogenannten »Momentanstrahlung« zu verstehen, die Artaud in *Es gibt kein Firmament mehr* beschreibt.²² Die »direkte und schnelle Sprache« des Kinos wäre dann tatsächlich eine Frage von Übertragungsgeschwindigkeit. In *Es gibt kein Firmament mehr* ist es eben die unendlich hohe, eine Art »Momentangeschwindigkeit«, die dazu führt, dass alles gleichzeitig am selben Ort sein kann: »Es ist, als ob sich zwei Welten ineinander-schöben. Als ob die Erde in den Himmel spränge.«²³ Deswegen gibt es kein Firmament mehr, die Sterne sind unendlich nah:

»UNGEHEURE ENTDECKUNG. DER HIMMEL MATERIELL ABGESCHAFFT: DIE ERDE EINE SEKUNDE VON SIRIUS ENTFERNT. ES GIBT KEIN FIRMAMENT MEHR. DIE HIMMELS-TELEGRAPHIE GELUNGEN. DIE INTERPLANETARISCHE SPRACHE HERGESTELLT.«²⁴

Repräsentation und Wahrnehmung in einer Logik von Zeitintervallen und Geschwindigkeiten zu denken, kommt nicht ganz von ungefähr, sondern verläuft parallel dem Forschungsprogramm physiologischer Untersuchung der Wahrnehmung im 19. Jahrhundert, in deren Zusammenhang die Trennung der Sinne zu denken ist.²⁵ Hermann von Helmholtz, einer der in dieser Geschichte zentralen Protagonisten, schreibt in *Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik*:

»Man hat die Nerven vielfach nicht unpassend mit Telegraphendrähten verglichen. Ein solcher Draht leitet immer nur dieselbe Art elektrischen Stromes, [...] Dennoch kann man, je nachdem man seine Enden mit verschiedenen Apparaten in Verbindung setzt, telegraphische Depeschen geben, Glocken läuten, Minen entzünden, [...] Wenn jede qualitativ verschiedene Wirkung der Art in verschiedenartigen Organen hervorgebracht wird, zu denen auch gesonderte Nervenfasern

21 Artaud: *Le Cinéma et l'abstraction*. In: Ders.: *ŒC*. Bd. III, S. 75f. Hier nach der Übersetzung von Frieda Grafe in: *Filmkritik* Bd. 13, Nr. 3, 1969, S. 197.

22 Artaud: *Es gibt kein Firmament mehr*. In: Ders. (Hg. von Bernd Mattheus): *Werke in Einzelausgaben 9, Das Alfred-Jarry-Theater. Manifeste, Bühnenstücke, Inszenierungspläne, Briefe*. München 2000, S. 77–89.

23 Ebd., S. 83.

24 Ebd., S. 82.

25 Vgl. Crary, S. 94ff.

hingehen müssen, so kann der Vorgang der Reizung in den einzelnen Fasern überall ganz derselbe sein, wie der elektrische Strom in den Telegraphendrähten immer derselbe ist, was für verschiedenartige Wirkungen er auch an den Enden hervorbringen möge.«²⁶

In dem Moment, in dem dabei Nervenbahnen in Analogie zu Telegraphendrähten gedacht werden und die Endlichkeit ihrer Übertragungsgeschwindigkeiten messbar wird, steht entsprechend auch die Unmittelbarkeit von Erfahrung und Bewußtsein zur Debatte.²⁷ Zum einen hängt, wie direkt wir in der Gegenwart sind, davon ab, wie schnell die Nachrichten der Sinnesorgane das Gehirn erreichen könne:

»Glücklicher Weise sind die Strecken nur kurz, welche unsere Sinneswahrnehmungen zu durchlaufen haben, ehe sie zum Gehirn kommen, sonst würden wir mit unserem Selbstbewußtsein weit hinter der Gegenwart und selbst hinter den Schallwahrnehmungen herhinken.«²⁸

Aber zum anderen führt das Bewusstsein – das Erkennen dieser Reize als etwas – gleichfalls Intervalle ein, die uns von Gleichzeitigkeit trennen. Dies wirft beispielsweise ein Problem auf, wenn entschieden werden muss, ob zwei Wahrnehmungen (z. B. Sehen und Hören) gleichzeitig oder nacheinander und in welcher Reihenfolge gewesen sind:

»Die Unvollkommenheit in der zeitlichen Vergleichung von Wahrnehmungen verschiedener empfindender Fasern scheint darauf zu beruhen, daß zwischen ihnen der Gedanke zum Bewußtsein kommen muß: ›Jetzt habe ich das erste empfunden, aber noch nicht das zweite. Jetzt auch das zweite.‹ Die Schnelligkeit des Besinnens ist aber keineswegs eine so große, wie es das Sprichwort: ›Schnell wie der Gedanke‹ vorauszusetzen scheint.«²⁹

In dieser Logik ist prinzipiell die Kritik Artauds am Tonfilm zu verstehen: Weil Geräusch oder Ton die »Momentangeschwindigkeit« nicht erreichen, können sie nicht am selben Ort sein wie das Kinobild. Das Geräusch kommt daher immer nur aus den Lautsprechern. Aber noch schlimmer, der Ton und insbesondere die Sprache unterbrechen die Geschwindigkeit, mit der der Film wirkt, und hegen ihn wieder in das Gebiet der Repräsentation ein. Und an dieser Stelle liegt der Unterschied seiner Auffassung zum Programm einer reinen Wahrnehmung, in der es eh keine Dinge gibt, sondern nur arbiträre Signale, die uns von irgendwoher erreichen, »farbige Flächen« einer »unschuldigen Wahrnehmung«.³⁰ Vielmehr ist es gerade diese Logik der Repräsentation, die die Dinge zerteilt, in die »reinen Wahrnehmungen«

26 Hermann von Helmholtz: *Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik*. Braunschweig 1863, S. 222.

27 Vgl. Christian Kassung, Albert Kümmel: Synchronisationsprobleme. In: A. Kümmel (Hg.): *Signale der Störung*. München 2003, S. 145f.

28 Hermann von Helmholtz: Über die Methoden, kleinste Zeittheile zu messen, und ihre Anwendung für Physiologische Zwecke. In: *Königsberger Naturwissenschaftliche Unterhaltungen Bd. 2*, Nr. 2, 1851, S. 189.

29 Helmholtz 1851, S. 171.

30 Cray, S. 100.

und das, was ein Bewußtsein daraus macht. Momentangeschwindigkeit dagegen wäre, wenn sich die zwei Welten selbst tatsächlich ineinanderschöben. Tonfilm ist also unmöglich. Aber: Tonfilm ist auch unvermeidlich.

Der Dibbuk

Im April 1929 treffen weitere Schreckensnachrichten über den Siegeszug des Tonfilms in Nizza ein.³¹ Artaud kündigt also, zwei Wochen, nachdem er den sprechenden Film rundweg abgelehnt hatte, an, dass er ein Drehbuch mit Geräuschen und Sprache schreiben wird. Und zwar wird dies eine Adaption des Theaterstücks *Der Dibbuk* sein. Darin werden Szenen der Besessenheit und die Beschwörungen des Geistes im Filmdrehbuch durch Schreie und enteignete Stimmen umgesetzt werden.³² Diese Geschichte scheint dem zu genügen, was Artaud in einem folgenden Brief als Programm ausgibt:³³ Es ist zwar schrecklich, aber man muss ja von irgendwas leben. In ein zwei Jahren wird niemand mehr einen stummen Film sehen wollen. Die Leute aber, wie er, die wissen, was der wahre Film ist, müssen nun also dem »Vieh ihr Futter Sprache geben«, aber sie können an diesen Filmen gleichzeitig die Absurdität des »stummen nicht-stummen Kinos« aufzeigen. »Man muss eben der Menge folgen, um sie zu leiten. Ihr alles überlassen, um ihr alles wieder wegzunehmen.«³⁴

Artaud schreibt, dass auch das Drehbuch schon fertig ist, es muss nur noch abgetippt werden. Es bleibt bis jetzt unauffindbar. Trotz allem würde ich gerne auf den Dibbuk genauer eingehen. Das Wort Dibbuk wird in der Regel mit Umklammerer oder Anhafter übersetzt. Eine Seele, deren Körper stirbt, die aber diese Welt aus irgendwelchen Gründen nicht verlassen kann, haftet sich an einen anderen Körper an. Dies äußert sich dadurch, dass dieser andere Körper nun mit der Stimme des Gestorbenen spricht. In dem Theaterstück, geschrieben von Schlomo Seinwel Rappoport unter dem Pseudonym An-Ski,³⁵ geht es um einen Mann und eine Frau, deren Ehe vor ihrer Geburt von ihren beiden Vätern per Handschlag besiegelt wurde. Da aber der Vater des Mannes vorzeitig gestorben ist, wird diese Verpflichtung nicht eingehalten, denn wegen einer hohen Mitgift soll sie mit jemand anderem verheiratet werden. Der junge Mann, der am gleichen Ort weilt, sich aber nie als derjenige offenbart hat, dem sie eigentlich versprochen gewesen wäre, stirbt daraufhin vor Kummer. Als Dibbuk sucht er die Frau heim und indem

31 Besonders ist dies wohl ein Brief des Regisseurs Jacques Feyder aus Amerika gewesen, der am 28. März in *Pour vous* abgedruckt wurde. Vgl. Kapralik, S. 102. Und: Artaud an René Allendy, Nizza, 6. April, 1929. In: Ders.: *CEC*. Bd. III, S. 156.

32 Artaud an Yvonne Allendy, Nizza, 10. April, 1929. In: Ders.: *CEC*. Bd. III, S. 157–159.

33 Artaud an Yvonne Allendy, Nizza, 19. April, 1929. In: Ders.: *CEC*. Bd. III, S. 162–164.

34 Ebd., S. 164. Übersetzung nach: Frieda Grafe: *Gegen die Sprache und den GEIST. Antonin Artaud und das Kino*. In: *Filmkritik* Bd. 13, Nr. 3, 1969, S. 159.

35 An-Ski: *Der Dibbuk*. Frankfurt a. M. 1989.

er nun durch ihren Körper spricht, verhindert er ihre Hochzeit. Daraufhin schaltet sich der tote Vater als Geist ein und beklagt beim Rabbi des Dorfes die Nichteinhaltung des Vertrags. Es kommt zu einem Verfahren vor dem Thora-Gericht, zu dem die beiden Väter erscheinen. Der Geist des toten Vaters nur als Stimme:

»Erster Beisitzer: Ich höre eine Stimme, aber keine Worte ...

Zweiter Beisitzer: Ich höre Worte, aber keine Stimme ...«³⁶

Zwar beschließt das Gericht einen Vergleich, indem der lebende Vater die Hälfte seines Vermögens den Armen spenden muss und dafür der tote Vater kraft seiner Autorität den Sohn dazu bringen soll, die Frau zu verlassen. Jedoch der Dibbuk weigert sich, das zu tun und muss also mit Gebeten und dem Lärm des Schofar ausgetrieben werden.³⁷ An dem Tag aber, an dem die Frau nun endlich verheiratet werden soll, geht sie noch einmal auf den Friedhof und hört dort die Seele des toten jungen Mannes, die spricht:

»Deinen Leib habe ich verlassen, nun will ich zu deiner Seele kommen«

Dazu verfügt die Regieanweisung:

»Chanan [der tote Mann, jpm] erscheint als Projektion – oder als Schatten – an der Wand.«³⁸

Darauf stirbt die Frau mit den Worten:

»Ein großes Licht ergießt sich ringsum ... Ich bin auf ewig mit dir verbunden, der du mir bestimmt warst ... zusammen schweben wir immer höher, immer höher, höher ...«³⁹

Ich würde gerne die Idee verfolgen, dass dieses Stück gelesen werden kann als Art-auds Modell des Tons im Kino, des »audiovisuellen Kontrakts«, den Walter Murch bezeichnenderweise als Verheiratung von »Queen Sound« und »King Sight« beschreibt.⁴⁰ Das Resümee dieses Modells wäre: Es gibt keine reinen Sinne: keinen reinen Ton, keine reine Visualität usw. Und, zumindest in dieser Welt, keine reinen Seelen. Eine pure Strukturalität wird hier unterlaufen von Phänomenen der Anhaftung, wie man mit dem Dibbuk sagen könnte, oder des Klebens. Sprechen ist an Körper gebunden, gesprochene Worte an Stimme. Es können zwar Ablösun-

36 An-Ski, S. 59.

37 Das Schofar ist ein gebogenes Widderhorn, das zu bestimmten rituellen Anlässen geblasen wird. Die mit ihm produzierten Geräusche/Töne werden häufig in Kategorien der Stimme beschrieben. Theodor Reik hat 1928 eine psychoanalytische Deutung des Schofar-«Klangs» vorgelegt, an die immer wieder angeknüpft wurde, Jacques Lacan zum Beispiel verweist bei seiner Konzeption der »Stimme« im X. Seminar auf Reik. Vgl. Theodor Reik: *Das Ritual. Psychoanalytische Studien*. Leipzig, Wien, Zürich 1928, S. 201–330. Und: Slavoj Žižek: Der audiovisuelle Kontrakt – der Lärm um das Reale. In: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* Bd. 43, Nr. 3 (1995) S. 521–533.

38 An-Ski, S. 68.

39 An-Ski, S. 69.

40 Walter Murch: Foreword. In: Michel Chion: *Audio-vision. Sound on screen*. New York 1994, S. VII f.

gen geschehen, aber dies setzt eine ganze Reaktionskette von Verklumpungen und Zerteilungen in Gang, die gelöst oder notfalls ausgetrieben werden müssen. Die Stimme des Dibbuk, und eben nicht nur der Geist, heftet sich an einen fremden Körper. Die ruhelose Seele des toten Vaters ist zerteilt in Worte und Stimme. Das Verhängnis der Geschichte vom Dibbuk besteht offensichtlich darin, dass diese klebrige Struktur dazu führt, dass die zwei Liebenden sich immer verpassen, (und so wäre das dann in dieser Lesart auch mit dem Ton und dem Bild im Film, die nie gleichzeitig sein können) weil sie nie einfach sie selber sind: Sie sind gebunden an Verträge oder Versprechen, die vor ihnen gemacht wurden, deren Erfüllung ihnen aber vorbestimmt ist. Nur wird dies durchkreuzt durch verschiedene Strukturen – ökonomische, religiöse usw. Verbinden können sie sich nur im Jenseits, um den Preis ihres Todes.

Und das heißt für den Tonfilm letztlich auch, dass die Unmöglichkeit nicht auf den »sprechenden Film« im engeren Sinne zu begrenzen ist. Der Unterschied zwischen »film sonore«, also die Begleitung von Filmen mit Musik und Geräuschen, und »film parlant« mit Dialogen ist, insbesondere im französischen Diskurs dieser Zeit, eine bedeutende Differenz,⁴¹ und die Auseinandersetzung Artauds mit dem Tonfilm verläuft über diese Schwelle. Aber die sprechenden Köpfe des Tonfilms sind absurd wegen des Versprechens, das Tonfilm macht, als der technische Abstand zwischen Grammophon und Film gegenstandslos wird. Dass während eines Films Sprechen zu hören ist, das eventuell sogar etwas bedeutet, wird in dem Augenblick zum Problem, in dem es mit dem Bild als zentral kontrollierte Identität auftritt. Das Bild-Ton-Verhältnis produziert so die Teilungen, die das »wahre Kino« Artauds gerade überwinden sollte:

»[T]he significant divide does not run between sound and image; it splits the sound track itself. [...] The sound track itself has become the battlefield between speech and noise, [...] Baudelaire once wrote about the tyranny of the human face. With the regressive coalescence of face and voice in the talkies, this is multiplied by the tyranny of human speech. The talkies implement the taming of the sound by the dialogue; they reterritorialize the voice within the face on screen by means of personalizing the sound.«⁴²

Was Dennis Hollier in seiner Lektüre Artauds hier über Gesichter und Stimmen sagt, ist meines Erachtens nur der Höhepunkt dessen, was sich ebenso über Dinge und »ihre« Geräusche sagen ließe. Oder, andersherum gesagt: Dinge können in gewisser Hinsicht Gesichter werden. Und genauso ist es auch die Tonspur, die die Bilder zerreißt.

41 Zu »cinéma sonore« vs. »cinéma parlant« vgl.: Charles O'Brien: *Cinema's Conversion to Sound*. Bloomington, Indiana 2005, S. 64–81. Und: Noureddine Ghali: *L'Avant-Garde cinématographique en France dans les années vingt. Idées, conceptions, théories*. Paris 1995, S. 305ff.

42 Denis Hollier: *The Death of Paper, Part Two: Artaud's Sound System*. In: *October* Nr. 80, 1997, S. 31f.

Die Revolte des Metzgers

Ungefähr ein Jahr nach seinem Vortrag im *Studio 28*, genauer im Juni 1930, veröffentlicht Artaud in der *Nouvelle Revue Française*, ein weiteres Tonfilmdrehbuch. Es ist also nicht nur erhalten, sondern auch veröffentlicht, jedoch: nicht verfilmt. Es trägt den Titel: *Die Revolte des Metzgers*.⁴³

Es gibt darin auch so etwas wie eine Geschichte: Das Personal dieses Film wird gebildet von einem Verrückten und einem Metzger, die um eine Frau konkurrieren, ausserdem einem Gigolo und seiner Geliebten. Der Film beginnt in einem Café, wo die Frau und der Verrückte verabredet sind, sich aber verpassen. Dann rasen der Metzger, das Paar und der Verrückte in einem Taxi zum Schlachthof. Gleichzeitig rast der Wagen der Metzgerei auch dorthin und sammelt unterwegs die Frau ein, die sich gerade auf der Flucht vor der Polizei befindet. Bei der Ankunft verwandelt sich die Frau in einen toten Rinderkörper und soll nun vom Metzger zerlegt werden. Und er beginnt auch damit, ihre Arme liegen schon abgeschnitten in einem Korb. Da revoltiert der Metzger und sieht sich nun auf seine Hochzeit mit eben dieser aber wieder unzerschnittenen Frau versetzt.

Es ließe sich einiges über diese Geschichte sagen, ein Aspekt ist jedoch hier unbedingt zu bemerken: Das Bild des Fleischzerschneidens verweist auf ein zentrales Motiv in der Konzeption Artauds vom Körper und den Sinnen. Der Begriff Fleisch taucht bei Artaud dort auf, wo Geist und Körper voneinander getrennt werden,⁴⁴ und das läuft wiederum parallel, so lese ich das bei Derridas Bemerkungen zu Artauds »Theater der Grausamkeit«, mit der Abtrennung des Worts – das auch geschrieben sein könnte – von der Stimme.⁴⁵ In der Perspektive des hier hervorgehobenen medienarchäologischen Zusammenhangs von Kino und Physiologie jedoch erscheint Fleisch um einiges konkreter. Schließlich sind die Erkenntnisse über die Funktionsweise und die Übertragungsgeschwindigkeit von Nerven hauptsächlich an auseinanderpräparierten Tieren gewonnen worden. Film-Schneidetische und Sezirtische liegen also in dieser Hinsicht nicht weit voneinander entfernt.⁴⁶ Das dumme Vieh, dem man das »Futter der Sprache« vorwerfen muss, um ihm dann alles wieder zu nehmen, so wie ich Artaud oben zitiert hatte, wird in diesem Film einem fortlaufenden Zerlegen von Sehen und Hören ausgesetzt.

Dass eine Stimme ein Gesicht oder ein Ding ein Geräusch an sich reißt, soll in diesem Film durch eine formale Strategie verunmöglicht werden, die Artaud wie folgend beschreibt:

43 Artaud: *La Révolte du Boucher*. In: Ders.: *ŒC*. Bd. III, S. 46–52.

44 Jacques Derrida: *Die soufflierte Rede*. In: Ders.: *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt a. M. 2003, S. 286f.

45 Jacques Derrida: *Das Theater der Grausamkeit und die Geschlossenheit der Repräsentation*. In: Ders.: *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt a. M. 2003, S. 361.

46 Ich danke Bernhard Siegert für diesen Hinweis.

»Man wird in diesem Film eine Organisation der Stimmen und Geräusche finden, die sie als sie selbst nimmt und nicht als physische Konsequenz einer Bewegung oder einer Handlung, das heißt ohne Übereinstimmung mit den Ereignissen. Geräusche, Stimmen, Bilder, Unterbrechungen der Bilder, alles das gehört der selben objektiven Welt an, wo es vor allem die Bewegung ist, die zählt.«⁴⁷

Was das bedeuten könnte, wird besonders deutlich in der Szene im Café, in der der Gigolo den Verrückten provozieren will:

»Der Verrückte betrachtet ihn mit unheilvollem Ausdruck und als der Gigolo sich nähert, verpasst er ihm einen Faustschlag mitten in die Fresse, dabei, ohne die Stimme zu heben, sagt er ihm:

Achtung, deinen Kopf soll der Metzger holen.

In diesem Moment lässt der Garçon sein Tablett fallen.

Der donnernde Lärm des Tablettts macht auf den Verrückten einen schrecklichen Eindruck. Der Gigolo wird von seinen Händen plattgemacht. Und als das ganze Café aufgestanden ist und auf ihn zukommt, hat der Verrückte auf einmal einen Moment der Leere, während dessen alles fest wird, und man hört den Lärm des Fuhrwerks der Metzger, das morgens mit den Hufschlägen über den Asphalt rattert. Dann beginnt wieder der Lärm des Cafés. Der Verrückte hat seinen Geist wiedergefunden, aber vor seinen Augen die Vision des rollenden Wagens, der rumpelnd über eine Ecke der Leinwand fährt, ähnlich den kleinen Bildern, die sich in dunklen Zimmern über die Decke bewegen, durch das Licht, das durch die Zwischenräume der Vorhänge fällt.«⁴⁸

Wenn es hier keine Logik der physischen Konsequenzen gibt, so gibt es hier aber umso mehr eine Logik der Sequenz: Es gibt nicht nur aufeinanderfolgende Bilder, sondern ebenso folgt ein Geräusch auf ein Bild oder auf ein anderes Geräusch, sogar das Anhalten des Bildes kann auf eine Handlung folgen (»auf einmal wird alles fest« lese ich so). Die Simultaneität von Ereignis im Bild und dem Geräusch, das es auslöst, wird konsequent unterbrochen, die Verknüpfungen, die sich aus den aufeinanderfolgenden Ereignissen ergeben, werden durch folgende Verbindungen wieder gelöst.⁴⁹ Sergej Eisenstein und Co. entwerfen mit der Kontrapunkt- oder Asynchronismusforderung auf der Basis des technischen Synchronismus von Bild und Ton ein alternatives Modell zum Illusionismus des Tonfilms, das ganz grob gesagt, so funktioniert: Die simple Verschmelzung von Bild und Ton wäre eine zu einfache Ideologie. Aber wenn diese Elemente in ihrer Heterogenität aufgefasst und verwendet werden, lässt sich ein Verhältnis herstellen, das dialektisch genannt werden könnte, in dem sie doch wieder zusammenfinden können.⁵⁰

47 Artaud: *La Révolte du Boucher*. In: Ders.: *CÉC*. Bd. III, S. 47. Übersetzung von mir.

48 Ebd., S. 47f. Übersetzung von mir.

49 Vgl. Wolf Kittler, S. 93.

50 Vgl. Sergei M. Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, Grigori V. Alexandrov: *The sound film: a statement from the U.S.S.R.* In: *Close Up* 3, 1928, S. 10–13. Hier nach: Elisabeth Weis, John Belton (Hg.): *Film Sound. Theory and Practice*. New York 1985, S. 83–85. Vgl. dazu auch: Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild*. Frankfurt a. M., 1997, S. 116.

Dagegen scheint mir, dass bei Artaud die Vorstellung, es könnte ein Medium geben, das die Trennung von Sehen und Hören wieder in einer Einheit aufhebt, mit allen Mitteln ausgebremst wird. Das Phantasma eines Innen des Kinos, in dem die Grenze zwischen Subjekt und Objekt ausgelöscht wäre, wird hier radikal der Äußerlichkeit preisgegeben. Ja, der Tonfilm ermöglicht die Organisation von Bildern und Sprache und Geräuschen auf einer Ebene. Artaud nennt sie, nach dem Vorbild der Geschwindigkeit des Stummfilms, die »visuelle Ebene«.⁵¹ Aber – abgesehen von der Schnelligkeit der Sequenz, der schnellen Brüche in den Folgen, ist es nun eine schwere, langsame Ebene des Kinoraums, die hier ausgestellt wird:

»Der Metzgermeister [...] öffnet [...] den Mund, während man durch die verstärkte Stimme des Lautsprechers eine Stimme hört, die an seiner Stelle sagt:

In einer Unterbrechung der Bilder sprechend.

Ich habe genug davon, Fleisch zu schneiden, ohne es zu essen.

«⁵²

Kaum dass sich andeutet, der (Film-)Metzger würde sprechen können, da wird sein Bild schon gestoppt. Und hier zeigt sich die Logik der Anhaftung, die Stimme des stillgestellten Metzgers haftet sich sofort dem Lautsprecher an.

Was Artaud mit *Die Revolte des Metzgers* versucht, ist, Tonfilm zu nutzen, um einen Raum des Kinos aufzuspannen, bzw. laufend einen neuen Raum mit neuen Verknüpfungen. Aber dies stellt sich, so wird Artaud später konstatieren, als vergeblich heraus. Es wird nun immer nur das Kino sein. Der Tonfilm beweist, dass das Kino überhaupt seine Versprechungen nicht halten kann, die Bilder, die sich loszulösen schienen, können nicht bestehen. 1933 wird Artaud in einem Artikel mit dem Titel *Das vorzeitige Alter des Kinos* endgültig mit dem Kino abschließen:

»Abgesehen davon, daß die Erläuterungen des Wortes seit dem Sprechfilm die unbewußte und spontane Poesie der Gedanken anhalten, zeigen die Illustration und die endgültige Abschließung des Bildsinns durch das Wort die Grenzen des Kinos. Die angebliche mechanische Magie eines konstanten Schnurrens hat nicht standgehalten vor dem Halteschlag des Wortes, welcher uns jene mechanische Magie als Resultat einer rein physiologischen Überraschung der Sinne enthüllt hat.«⁵³

Ja, das sprechende Kino ist ein Monster, eine Zusammensetzung heterogener Elemente. Ton- und Bildspur teilen die Sinne in der Ankündigung, sie *vor* jeder Repräsentation wieder zusammzusetzen. Und es ist ein schreckliches Monster, weil dieses Versprechen nie einzulösen sein wird.

51 Artaud: *La Révolte du Boucher*. In: Ders.: *CEC*. Bd. III, S. 46.

52 Ebd., S. 51. Übersetzung von mir.

53 Artaud: *La Vieillesse Précoce du Cinéma*. In: Ders.: *CEC*. Bd. III, S. 95–99. Übersetzung nach: Wolf Kittler, S. 95.

Schon immer im falschen Film?

Literarische Utopien und das ›Neue‹ im alten Medium Schrift

von Sebastian Höglinger

1. Einleitung

THE SIMPSONS MOVIE oder lieber THE SIMPSONS MOVIE DIGITAL? Bereits der einfache Kinobesuch konfrontiert den/die aufmerksame(n) FilmliebhaberIn mit Fragen medialer Entwicklung und dem ›Neuen‹ der Medien. »Kinovergnügen wie sie es bisher nicht kannten«, lautet das Versprechen an der Kassa, das die digitale Vorführung schmackhaft machen möchte. Was aber war Kino vor dieser aktuellen Revolution des Filmbildes? Ist das digitale Filmbild *mehr* Kino oder eigentlich schon *nicht mehr* Kino? Wo und wann beginnt Kino und wohin soll das eigentlich alles noch führen?

»I am convinced that there are countless forms of digital technology that no one has even imagined. Will we be able to create completely virtual, holographic environments in real space, thanks to digital? [...] Perhaps. But what does it really mean.«¹ Fragen an eine mediale Zukunft: Was bedeutet es für das *Heute* samt seiner Technologien und Wahrnehmungsparadigmen eigentlich immer ein *Gestern* von *Morgen* zu sein?

Die allmähliche Durchsetzung des digitalen Filmbildes macht unsere unmittelbare Gegenwart aus film- und medienwissenschaftlicher Sicht zu einer Zeit des Umbruchs. Wir sind sozusagen unmittelbar im ›Werden‹ (von ›Neuem‹) begriffen und die bloße Möglichkeit zwischen althergebrachtem Filmmaterial und digitalen *Filmwelten* auswählen zu können, macht dieses ›Werden‹ bereits an der Kinokassa für Jedermann/-frau ersichtlich.

Was das wirklich für uns bedeutet, wird erst die Zukunft zeigen. Breite Teile der Wissenschaft prognostizieren jedenfalls eine Entwicklung, die auf eine Loslösung von traditioneller Materialität hindeutet: »The very materiality of traditional media will become obsolete.«² Es sei dahingestellt, ob dem George Lucas zufolge ohnehin idiotischen Material Zelluloid³ nachzuweinen sein wird. Das finale, universelle (Film-)Medium der Zukunft scheint jedenfalls von jeglicher Materialität

1 Jan-Christopher Horak: Old Media Become New Media: The Metamorphoses of Historical Films in the Age of Their Digital Dissemination. In: Martin Loiperdinger (Hg.): *Celluloid Goes Digital: Historical-Critical Editions of Films on DVD and the Internet*. Trier 2003, S. 15.

2 Horak, S. 13.

3 Vgl. Andrzej Gwóźdź: Sehmaschine Audiovision: Filme im Medienwandel. In: Ernest Hess-Lüttich (Hg.): *Autoren, Automaten, Audiovisionen: Neue Ansätze der Medienästhetik und Tele-Semiotik*. Wiesbaden 2001, S. 140.

befreit zu sein. Ein ähnliches teleologisches Modell findet sich auch in Friedrich Kittlers Berliner Vorlesung: »Am Ende der optischen Medien [...] dürfte prognostisch ein System stehen, das Licht nicht nur als Licht überträgt, sondern auch als Licht speichert und verarbeitet.«⁴ Was könnte ein schöneres Bild für frei fließende, immaterielle Information bieten als das Licht selbst? Mehr geht nicht. Mit der Lichtgeschwindigkeit werden die Menschen an ihre letzte unüberwindbare Grenze stoßen.⁵ Bis sie und ihre Medien aber an diesem Punkt angekommen sind, bleibt alles ein ›Werden von Neuem‹. Denn nichts *ist* von einem Moment auf den anderen, alles *wird* und zwar stetig und zu jeder Zeit. Führt man sich das vor Augen, so kann endlich mit der überholten Vorstellung einer *Geburtsstunde* des Kinos im Dezember 1895 aufgeräumt werden. Geschichte als linearen (technischen) Fortschritt zu betrachten wird widersinnig, sobald der historische Fokus auf das ›Werden‹ gelegt wird.

Die literarische Utopie soll im Folgenden zu dieser Diskussion beitragen. Als Modell medialen ›Werdens‹, als formulierte Geschichte des ›Möglichen‹ und Ausdruck *filmischen Bewusstseins* vor technischer Realisierung der kinematographischen Apparatur wird sie zum film- und medienwissenschaftlichen Forschungsgegenstand erhoben.

Bereits in ihrer *alten*, dem ›Regime des Symbolischen‹ unterstellten Form, verweist die Utopie auf mediale Praktiken einer noch fernen Zukunft, auf eine *neue* Form der Wissensverarbeitung, -speicherung und -vermittlung.

Der 1872 erstmals im Druck erschienene phantastisch-wissenschaftliche Dialog *Lumen – Histoire d'une Âme* des Franzosen Camille Flammarion bietet ein solches Beispiel medialen Weitblicks.⁶ Wie noch zu zeigen sein wird, gelingt es Flammarion, filmtypische Wahrnehmungsweisen schriftlich zu transportieren. Darüber hinaus vermag seine Utopie selbst über den heutigen Stand der Medientechnik hinauszublicken und ermöglicht derart eine differenzierte Diskussion zur Digitalisierung des Filmbildes. So könnte unter anderem die Frage aufgeworfen werden, ob bei der traditionellen, prä-digitalen Filmprojektion überhaupt schon von ›Film‹ gesprochen werden kann. Dieser bereits kurz angeschnittene Themenkomplex wird gegen Ende des Textes noch einmal vertiefend aufgegriffen. Zunächst aber soll die Utopie selbst vorgestellt bzw. ihr Potential im Umgang mit dem Historischen, im Spannungsfeld zwischen ›alt‹ und ›neu‹, zwischen ›Geschichte‹ und ›Aktuellem‹, im Vordergrund stehen.⁷

4 Friedrich Kittler: *Optische Medien: Berliner Vorlesung* 1999. Berlin 2002, S. 321.

5 Vgl. Paul Virilio: *Revolutionen der Geschwindigkeit*. Berlin 1993, S. 45 u. a.

6 Vgl. Camille Flammarion: *Lumen – Geschichte einer Seele*. (Nachdruck der deutschen Ausgabe von 1900 im Neusatz). In: Dieter von Reeken (Hg.): *Lumen: Wissenschaftliche Novellen*. Lüneburg 2007.

7 »Die Geschichte ist das Archiv, der Plan dessen, was wir sind und nicht länger sein werden, während das Aktuelle der Aufriß dessen ist, was wir sein werden.« Gilles Deleuze: Was ist ein Dispositiv? In: François Ewald, Bernhard Waldenfels (Hg.): *Spiele der Wahrheit: Michel Foucaults Denken*. Frankfurt am Main 1991, S. 160.

2. Lumen – Histoire d'une Âme. Literatur als Fundort des ›Neuen‹.

Camille Flammarion stützt seine Utopie auf durchaus verbreitete Ideen alternativer Geschichtsschreibung im frühen 19. Jahrhundert: Parallel zum Monopol der Schriftkultur kursieren, speziell im Umfeld der deutschen Romantiker,⁸ Überlegungen einer kosmischen Datenspeicherung. Jede Tat und jede Handlung, die sich zu jeder Zeit an jedem Ort zuträgt, würde der Theorie zufolge, in Form von Lichtbildern gespeichert und unentwegt in die Weiten des Weltalls hinausgetragen. Gemäß Kittlers Prognostik zukünftiger optischer Medien, wird auch in diesem Konzept des 19. Jahrhunderts, jegliche Information durch frei fließende, immaterielle Lichtstrahlen vermittelt und gespeichert.

Der Blick zur Sonne ist ein geeignetes Beispiel, um die abstrakten Ideen der Utopisten zu erläutern: Wir nehmen stets an, die Sonne so wahrzunehmen, wie sie gerade eben, in diesem Moment, existiert. Doch was wir in jenem Moment des Lichtaufpralls von der Sonne sehen ist nicht ihre unmittelbare Gegenwart. Tatsächlich erblicken wir lediglich das ›Bild‹ des Himmelskörpers, wie er ungefähr acht Minuten zuvor ausgesehen hat. Trotz seiner enormen Geschwindigkeit⁹ benötigt das Licht diese Zeitspanne um die Entfernung zwischen Sonne und Erdoberfläche (zirka 150 Millionen Kilometer), bis hin zu unserer Netzhaut, zu überwinden, und uns das ›Sonnen-Bild‹ zu übermitteln. Das Prinzip lässt sich auf jeden Stern, Planeten bzw. Himmelskörper des Weltalls anwenden.

1846 baut der Berliner Felix Eberty die Theorie der Lichtfortpflanzung aus.¹⁰ Seinen Überlegungen zufolge müsste auch ein außerirdisches Wesen, das sich zu einem beliebigen Zeitpunkt zum Beispiel auf der Sonne befände, beim Blick zur Erde eine acht Minuten vergangene *Gegenwart* erblicken. »Zwischen den Sternen müssten also Ströme von Lichtbildern auffindbar sein, die zusammen ein lückenloses Archiv der Weltgeschichte ergeben.«¹¹ Die kosmischen Strahlen werden zum Vermittler und Speicher der gesamten Weltgeschichte, der Weltraum zum ewigen Gedächtnis, zur ›Ontologie der Vergangenheit‹ im Sinne des französischen Philosophen und Nobelpreisträgers Henri Bergson.¹² In einem solchen Konzept

8 Allen voran: Franz Xaver Baader und Johann Wilhelm Ritter. Sie vermuteten in den ultravioletten Strahlen verborgene Informationen über die Menschheit zu finden.

9 Lichtgeschwindigkeit $c = 300\,000\,000\text{ km/s}$

10 Felix Eberty: *Die Gestirne und die Weltgeschichte: Gedanken über Raum, Zeit und Ewigkeit*. (Erstdruck: Breslau 1846). In: Karl Clausberg (Hg.): *Zwischen den Sternen: Lichtbildarchive: Was Einstein und Uexküll, Benjamin und das Kino der Astronomie des 19. Jahrhunderts verdanken*. Berlin 2006, S. 133–158.

11 Karl Clausberg: *Zwischen den Sternen: Lichtbildarchive: Was Einstein und Uexküll, Benjamin und das Kino der Astronomie des 19. Jahrhunderts verdanken*. Berlin 2006, Text auf Buchrücken.

12 Das Vergangene ist bei Bergson nicht als psychologische Realität zu verstehen. Wir erfassen es nicht in uns, sondern in ihm selbst. Es ist nicht etwas, das in uns weiterlebt, sondern etwas, das *für sich und an sich* existiert. Vgl. Henri Bergson: *Materie und Gedächtnis: Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*. Hamburg 1991, S. 127–174.

wird der Blick zum Himmel zur visuellen Zeitreise.¹³ Die Tatsache, dass es sich bei diesem Archiv, diesem Gedächtnis, bereits um ein *Bildarchiv* handelt, erscheint besonders interessant. Das (Geschichts-)Monopol der Schriftkultur scheint frühzeitig, zumindest auf einer imaginären Ebene, durchbrochen.

In dieser Phase der Überlegungen fungiert das kosmische Archiv als universeller Datenspeicher, dessen Decodierung lediglich eines höheren, potenzierten Sehsinns bedarf. Eines darf nämlich nicht vergessen werden: Der eben beschriebene Blick zur Sonne löst beim Menschen lediglich temporäre Erblindung, nicht aber visuellen Genuss aus. Um anstelle bloßen grellen, blendenden Lichts, Bilder (der Geschichte) wahrnehmen zu können, bedarf es eines überirdischen Auges bzw. einer apparativen Sehstütze, wie Eberty bereits 1846 schreibt.¹⁴

Als leidenschaftlicher Astronom war sich auch Camille Flammarion des Dilemmas der menschlichen Sehkraft durchaus bewusst. Zu seinen Lebzeiten konnten einst unüberwindbar scheinende Grenzen des Sichtbaren mittels verbesserter Teleskope und der Erfindung des Spektroskops durchbrochen werden. Um diese Errungenschaften zu übertreffen und seine Wissenschaft einer breiteren Masse zugänglich zu machen, blieb ihm aber lediglich die Flucht in die Fiktion:

In seinem wissenschaftlich-phantastischen Dialog *Lumen – Histoire d'une Âme* kreiert er einen durchaus untypischen Romanhelden: Lumen ist die Seele eines

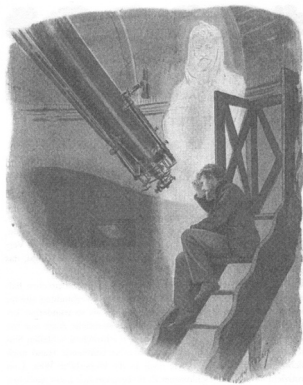


Abbildung 1: Die Seele Lumen erscheint dem noch lebenden Wissenschaftler Quaerens. Illustration: Flammarion 2007, S. 30.

verstorbenen Wissenschafters. Durch die Loslösung von jeglichen Gesetzen der Materie mit dem Eintritt des Todes, kann sich Lumen einerseits ›gedankenschnell‹ durch den Raum bewegen, und besitzt andererseits jenen potenzierten Seh Sinn,¹⁵ den Felix Eberty für die Durchforstung kosmischer Archive voraussetzte. So stöbert Lumen in den Vergangenhkeiten dieser und vieler anderer Welten, die er quasi in den Bildarchiven des Weltalls vorfindet und berichtet seinem noch lebenden Kollegen Quaerens in Dialogform von diesen Beobachtungen. Durch die Imagination gedankenschneller Bewegung konnte Flammarion den kosmischen Utopien neuen Schwung verleihen. Die Seele Lumen kann sich mit beliebiger Geschwindigkeit an den Lichtstrahlen

13 Vgl. Peter Nicholls: *Science in Science Fiction: Sagt Science Fiction die Zukunft voraus?* Frankfurt am Main 1983, S. 90.

14 Eberty, S. 142f.

15 »To demonstrate what a really powerful eye might see.« [Hervorheb. i. Orig.; S. H.]« Brian Stableford: Introduction. In: Camille Flammarion: *Lumen*. Middletown 2002, p. XXIV.

des Archivs entlang bewegen. Sie vermag sogar die darin als gespeichert angenommenen Daten und Bilder zu überholen und sieht die Geschichte der Menschheit, retrospektiv gesehen, in filmähnlichen Zeitebenen vor sich ablaufen. Die kosmischen Strahlen werden zu einem endlosen, immateriellen Filmband. Angelehnt an Michail Jampolskis Plädoyer, literarische Utopien in den filmwissenschaftlichen Diskurs miteinzubeziehen,¹⁶ soll Flammarions Werk fortan als ›Utopie vom kosmischen Film‹ bezeichnet werden.

2.1. Prä-Kinematographie

Filmisches Wahrnehmen in *Lumen – Histoire d'une Âme*.

Die nun folgenden Überlegungen vertreten und belegen die Annahme der Existenz ›prä-kinematographischer Filmbilder‹ im Medium des geschriebenen Wortes. Anhand von vier Kernmerkmalen der im Buch beschriebenen Wahrnehmung der Seele Lumen, soll die filmwissenschaftliche bzw. filmgeschichtliche Relevanz der Utopie Flammarions dargelegt werden:

1. Alle Beobachtungen Lumens sind lediglich in Lichtstrahlen gespeicherte bzw. durch Lichtstrahlen projizierte Bilder. Die Analogie zur Projektion eines Films im Kino erscheint naheliegend, zumal der schwarze Nicht-Raum des Weltalls den Vorstellungen eines dunklen Kinoraums sehr nahe kommt.

2. Lumen beobachtet Vorgänge, in für das frühe 19. Jahrhundert unüblichen bzw. unbekanntenen Zeitebenen. Noch vor der ominösen *Geburtsstunde* des Kinos im Dezember 1895, beschreibt Flammarion sowohl Zeitlupe als auch Zeitraffer. Die Zeit, oder besser gesagt, der Film, läuft sowohl vorwärts, als auch rückwärts. Das Kausalitätsgesetz scheint durchbrochen.

3. Lumen untersteht dem großen Paradigma medialer Wahrnehmung: Er sieht ohne gesehen zu werden und hat auch keine Möglichkeit in das visuell erlebte Geschehen retrospektiv einzugreifen bzw. die Vergangenheit zu verändern.

4. Was Lumen in den kosmischen Lichtstrahlen wahrnimmt, sind lediglich Bewegungsbilder, also Leinwandbild ohne Kinoapparat, Filmstreifen und Einzelbild. Dieses Phänomen soll in der abschließenden Betrachtung der zentralen, philosophischen Begriffe Henri Bergsons, nämlich ›Bewegung‹ und ›Dauer‹, noch einmal im Mittelpunkt stehen und mit der gegenwärtigen Durchsetzung digitaler Projektionsverfahren zur Diskussion über das ›Werden von Neuem‹ beitragen.

¹⁶ Vgl. Michail Jampolski: Die Utopie vom kosmischen Schauspiel und der Kinematograph. In: *Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft* 29, 1988.

2.1.1. Wider die Kausalität Beispiele unüblicher Zeitebenen im ›Kosmischen Film‹.

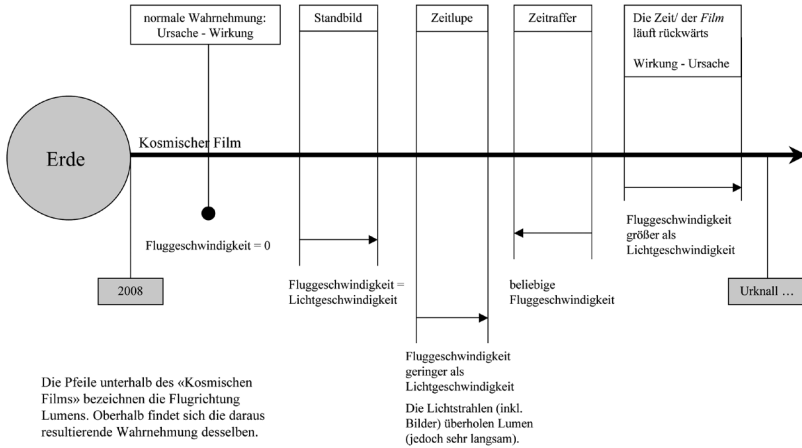


Abbildung 2: Lumens Wahrnehmungsbedingungen entlang des ›Kosmischen Films‹

Bereits zu Beginn des Romans beobachtet die verstorbene Seele Lumen ihre einstige Heimatstadt Paris.¹⁷ Sie befindet sich auf dem fernen Stern Capella, der zur Aussichtsplattform ihrer ersten visuellen Zeitreise wird, und blickt *hinab* zur Erde. Ganz wie der irdische Kinogast kann sich auch Lumen *zurücklehnen* und das Lichtspiel genießen. Der Weltraum wird zum Kinoraum. Ohne Eigenbewegung des Beobachters, fließen die in den kosmischen Strahlen gespeicherten Bilder mit der Geschwindigkeit herkömmlicher, irdischer Wahrnehmung durch diesen *hindurch*. Ursache kommt vor der Wirkung, Geburt vor dem Tod. Der *Film* läuft quasi kausal von Anfang bis Ende und die konstante *Abspielgeschwindigkeit* lässt keine Unregelmäßigkeiten erkennen. Lumen sieht das vergangene Paris ganz und gar so, wie ein Bewohner dieser Stadt seine Umwelt einst wahrgenommen hat. Entgegen dem real im Geschehen befindlichen Menschen muss Lumen aber *von oben* herabblicken – die Möglichkeit der Interaktion bleibt ihm verwehrt. Er bleibt notgedrungen Voyeur einer längst vergangenen Gegenwart.

Bereits in der zweiten Erzählung des in fünf Teile unterteilten Dialogs kommt es dann zum Bruch mit den Kausalitätsgesetzen der Geschichte, ein Szenario das sich für die Auseinandersetzung mit Geschichtsmodellen besonders anbietet: Lumen frönt dem Himmelskino nun nicht mehr als bloßer passiver Konsument,

17 Flammarion 2007, S. 40ff.

sondern setzt sich selbst in Bewegung. Seine überirdischen Fähigkeiten ermöglichen ihm das Fliegen mit Über-Lichtgeschwindigkeit. An dieser Stelle soll, allen wissenschaftlichen Bekundungen zum Trotz, das Durchbrechen der Mauer der Lichtgeschwindigkeit als zumindest möglich angenommen werden. In der Einleitung dieses Aufsatzes wurde mit dem Verweis auf diese ominöse letzte Grenze, zugegebenerweise ein striktes mediales Telos eingeführt.¹⁸ Eine solche Sichtweise wird unter dem Blickwinkel der Utopie aber unsinnig und muss verworfen werden.¹⁹ Es zeugt eben von einer Art Borniertheit, Genügen am Realen zu finden, schreibt auch der deutsche Historiker Alexander Demandt.²⁰ Selbst die Kenntnis der Naturgesetze wächst stetig.²¹ Das in der Einführung vorgestellte ›Werden von Neuem‹ muss folglich nicht notgedrungen enden, sollte die Geschwindigkeit des Lichts jemals erreicht werden. Warum nicht auch mal die Frechheit besitzen zu träumen?

Für Lumen stellt sich aber ohnehin keine Notwendigkeit nach dem ›Was wäre wenn ...?‹ zu fragen. Die Möglichkeiten der Utopie ausschöpfend, lässt Flammariion seinen Helden völlig selbstverständlich mit Über-Lichtgeschwindigkeit an den Strahlen entlang von der Erde in Richtung Weltall hinausfliegen. Er überholt die in den Strahlen als gespeichert angenommenen Bilder, die dadurch rückwärts zu laufen beginnen. »nimm an, du entfernst dich von der Erde mit einer Geschwindigkeit, welche die des Lichts übertrifft. Was folgt daraus? Daß du in dem Maße, in welchem du im Weltenraume vorwärts dringst, du auch die Strahlen findest, die vor dir ausgegangen sind.«²²

Das Leben, bzw. der Film beginnt nun mit dem Tod und endet mit der Geburt, Wirkung kommt vor der Ursache, Gegenwart vor der Vergangenheit. Lumen beobachtet bei seinem Flug die Schlacht von Waterloo, vom blutigen Ende, bis zur heilvollen *Wiederauferstehung* einst toter Soldaten am eigentlichen Beginn des militärischen Intermezzos:

18 »Mit der Lichtgeschwindigkeit werden die Menschen an ihre letzte unüberwindbare Grenze stoßen.«

19 Die Utopie bricht auch mit Virilios angeblich letzter Grenze/Revolution der Geschwindigkeit. Vgl. Virilio, S. 7.

20 Vgl. Alexander Demandt: *Ungeschehene Geschichte: Ein Traktat über die Frage: Was wäre geschehen, wenn ...?* Göttingen 1984, S. 119. Zur weiterführenden Studie kontrafaktischer Geschichtsmodelle vgl. auch: Wolfgang Reder: *Kontrafaktische Überlegungen: Eine Darlegung der Hauptgedanken mit besonderer Berücksichtigung der sozialgeschichtlichen und sozialwissenschaftlichen Perspektiven.* Linz 2004.

21 Ein aktuelles Beispiel zu dieser Thematik bietet die Inbetriebnahme des ›Large Hadron Colliders‹ am Europäischen Kernforschungszentrum Cern. Mit dem weltweit größten Teilchenbeschleuniger soll nun endlich das so genannte ›Gottesteilchen‹ (Higgs-Boson), sprich das letzte Puzzleteil zur Komplettierung des gängigen Standardmodells der Teilchenphysik gefunden werden. »Wird es gefunden, ist das gängige Weltbild endlich fertig, weil zur Gänze bewiesen. Andernfalls hat die Physik gehörigen Erklärungsbedarf.« Andreas Feiertag: Countdown für Teilchen-crash. In: *Der Standard*, 16.7.2008.

22 Flammariion 2007, S. 86. [Hervorheb. i. Orig.; S. H.]

»Die beiden Armeen entfernten sich langsam von einander, als habe der heftige Kampf nur den einen Zweck gehabt, unter dem Kugelregen 200 000 Tote, die wenige Stunden zuvor noch das Schlachtfeld bedeckten, wieder auferstehen zu lassen. Welch mustergiltige [sic], Neid erregende Schlacht.«²³

Ein solch radikales Konzept rückwärts laufender Zeit findet sich ansonsten lediglich in der Science-Fiction-Literatur des späten 20. Jahrhunderts.²⁴ Für das 19. Jahrhundert scheint die Utopie Flammarions dagegen wegweisend: Erstmals können subtile, bewegte Geschehnisse, quasi unabhängig von kausaler Logik, zumindest theoretisch immer und immer wieder *betrachtet* werden. Erst fünfzig Jahre später werden solche *Bewegungsbilder*, mit der technischen Realisierung der kinematographischen Apparatur, ihre reale Entsprechung auf der Leinwand finden. Bis dahin obliegt es der Leserschaft des 19. Jahrhunderts, Beschreibungen und Bilder, wie jene Flammarions, beim Lesen der Werke zu ›halluzinieren‹.²⁵ Die *Filmbilder* müssen imaginär bleiben. Nichtsdestotrotz wird hier die These stark gemacht, dass es sich tatsächlich bereits um solche handelt, wenn auch prä-kinematographischer Natur.

Besonders deutlich wird die Stichhaltigkeit einer solchen Behauptung, wenn Flammarion schließlich die medialen Vorwegnahmen von Zeitraffer und Zeitlupe imaginiert. ›Ein Mikroskop das die Zeit vergrößert‹ bzw. ›chrono-tele-skopieren‹ tauft Flammarion seine Vision, die später zu einer der charakteristischen Darstellungsformen des Mediums Film avancieren wird:

»Wenn du aber, um ein Ereignis zu sehen, das nur wenige Sekunden dauert, wie z. B.: einen Bergsturz, eine Lawine, ein Erdbeben, so fortgeflogen wärest, daß du den Anfang der Katastrophe gesehen, dann aber deine Schritte im Verhältnis zum Licht etwas verlangsamt hättest, so daß du diesen Anfang nicht ununterbrochen, sondern bald darauf den ersten Augenblick, dann den zweiten, dritten und so fort gesehen hättest, und, indem du dem Licht langsam folgtest, dahin gelangt wärest, das Ende der Katastrophe erst nach einstündiger Beobachtung zu erblicken, so würde das Ereignis für dich, statt einige Sekunden, eine ganze Stunde dauern.«²⁶

Umgekehrt könnte mit dem Verfahren des Zeitraffers das gesamte Dasein eines Menschen in nur wenigen Sekunden zusammengefasst und für wissenschaftliche Zwecke auf einen Schirm projiziert werden.²⁷ Flammarion erwägt also bereits, anders als die Chronophotographen seiner Zeit, eine *bewegte Bewegungsanalyse* – wis-

23 Flammarion 2007, S. 85f.

24 Vgl. Philip K. Dick: *Counter-Clock World*. London 1968. oder auch: Martin Amis: *Time's Arrow*. London 1991. u. a.

25 Durch das ›Halluzinieren‹ beim Schreiben und Lesen, entstehen filmähnliche Welten im Inneren bzw. Imaginären. »Um 1800 wurde das Buch Film und Schallplatte zugleich – nicht in medientechnischer Realität, sondern im Imaginären von Leserseelen.« Literatur wird zum imaginären Film. Vgl. Friedrich Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*. München 1985, S. 18f.

26 Flammarion 2007, S. 167f.

27 Ebd., S. 168.

senschaftliche Phantastik, die erst mit Hilfe der Kino-Apparatur realisiert werden sollte.

Obgleich die Chronophotographien oder der Zoopraxograph²⁸ eines Muybridge die Menschen zu begeistern wussten, blieb schriftlich verfasste Wissenschaft, vor Erfindung der populären, elektrischen Medien, Angelegenheit der Eliten. Erst mit phantastischer Literatur wurde (Pseudo-)Wissenschaft massentauglich. Der/Die durchschnittliche LeserIn lechzt nach Handlung. Die literarische Utopie des frühen 19. Jahrhunderts vermag diesem Verlangen, in Verbindung mit wissenschaftlichen Überlegungen, Rechnung zu tragen. So erklären sich auch die hohen Auflagezahlen des heute etwas zu Unrecht in Vergessenheit geratenen Flammariön: Bereits 1873, also nur ein Jahr nach dem französischen Erstdruck von *Lumen – Histoire d'une Âme*, erschien bereits die vierte Auflage im Handel. Die Ideen und Visionen der Utopisten wurden also zu ihren Lebzeiten durchaus rezipiert und diskutiert. Über Umwege, teils unbewusst, fanden sie selbst in der Populärkultur des 20. Jahrhunderts ihren Platz. Viele Schriften, Fiktionen und nicht zuletzt Filme basieren auf scheinbar vergessenen Überlegungen dieser Zeit.²⁹ Somit erscheint es durchaus denkbar bzw. wahrscheinlich, dass Literatur ihre Leserschaft auf einen Medienwechsel Ende des 19. Jahrhunderts vorbereiten konnte. »Man könnte sogar die Meinung vertreten, daß die Science-Fiction [und die Utopie; S.H.] dazu beiträgt, eben die Zukunft, die sie beschreibt, zu schaffen, indem sie die Menschen geistig darauf vorbereitet.«³⁰ Bereits im geschriebenen Wort finden sich, wie gezeigt wurde, Anleihen einer damals noch zukünftigen, im ›Werden‹ begriffenen Medientechnik, -kultur und -wahrnehmung. Literatur konditioniert zwar nicht den Blick des (noch) Nicht-Kinopublikums, lässt aber bereits filmische Konventionen, wie das Durchbrechen zeitlicher Kausalität, ›halluzinieren‹. Eine ›Geschichte des filmischen Sehens‹, wie Joachim Paech schreibt, »würde das Sehen von Filmen nur als Spezialfall und Ausgangspunkt einer viel weiter gefaßten Wahrnehmungsgeschichte thematisieren.«³¹ Das Auffinden struktureller Analogien zwischen dem Sehen von Filmen und u. a. literarischer Repräsentation, erhält unter diesem Gesichtspunkt filmwissenschaftliche Relevanz. Das folgende Kapitel wird diese Relevanz konkretisieren und versucht einen Vorschlag zum Umgang mit literarischen Utopien im filmgeschichtlichen Kontext anzubieten.

28 Im Zoopraxograph werden die chronophotographischen Reihenphotographien ab 1879 wieder zu einem ›kontinuierlichen‹ Bewegungsablauf synthetisiert.

29 Ein Beispiel wäre die Anfangssequenz von Christopher Nolans MEMENTO aus dem Jahr 2000: Die Zeit scheint rückwärts zu laufen. Ganz wie die Erinnerungen des Protagonisten verblassen allmählich die Konturen des Polaroidfotos. Kurz darauf wird es wieder in der Fotokamera verschwinden. Der eigentliche Anfangspunkt der Belichtung wird zum Endpunkt des Abbildprozesses. Die Umkehrung der Kausalität wird so zu ihrem Ende.

30 Nicholls, S. 6.

31 Joachim Paech: Das Sehen von Filmen und filmisches Sehen: Zur Geschichte der filmischen Wahrnehmung im 20. Jahrhundert. In: Knut Hickethier (Hg.): *Filmgeschichte schreiben: Ansätze, Entwürfe und Methoden*. Berlin 1989, S. 68.

3. Die Utopie als Methode ›Neuer Filmgeschichte(n)‹

Jede Generation hängt an ihrem spezifischen Bildträger, meint Patrick Brunet.³² Die Utopie oder Science-Fiction-Literatur will sich damit nicht begnügen. Sie vermag die technischen Fesseln ihrer Zeit aufzuzeigen, indem sie gleichwohl darüber hinausblickt. Vielleicht ist sie gar im Stande ihre Generation bzw. deren mediale Dispositive zu beeinflussen und auf das ›Neue‹, das ja bestimmt schon im ›Werden‹ begriffen ist, vorzubereiten:

»Die Geschichte der audiovisuellen Apparate beginnt [...] nicht mit deren erstem Auftreten, sondern mit deren utopischen und technischen Vorentwürfen. Vorhandene Apparate *und* Utopien finden Eingang in die jeweils neuen Dispositive.«³³ Erst in der spekulativen Kombination von technischem Wissen und populärer, utopischer Phantasie konnte es zur Vision audiovisueller Medien kommen, schreibt Jürgen E. Müller. Die Utopie ergänzt also technisches Wissen mit Wunschvorstellungen und Sehnsüchten einer Generation, kombiniert Wissenschaftlichkeit mit narrativer Fiktion. Bei Müller sind es die Forderungen bzw. Sehnsüchte nach medialer Unmittelbarkeit und Liveness, die er in literarischen Utopien findet und schließlich als Visionen, als Vor- und Frühgeschichte(n) des späteren Fernsehens deutet. Flamarions Überlegungen zielen dagegen viel eher auf Konservierung und universelle Speicherung ab. Der Wunsch Vergangenes noch einmal, zumindest visuell (mit)erleben zu dürfen, steht in *Lumen – Histoire d'une Âme* im Vordergrund.

Die Utopie scheint also noch unbekannte ›Neuartigkeit‹ und ›Kreativität‹ zur Diskussion zu stellen. Deleuze zufolge definiert sich jedes Dispositiv anhand jener Parameter und begründet damit seine Fähigkeit zur Transformation bzw. Aufspaltung zugunsten eines Dispositivs der Zukunft.³⁴

Fungiert die Utopie so gesehen als schöpferischer Strang eines *alten* Dispositivs der Schriftkultur, der schließlich Eingang in *neue* Fernseh- oder Kino-Dispositive findet? Will man diese Frage mit ›Ja‹ beantworten, so muss der/die FilmhistorikerIn auch gleich die Frage nach der Entstehung von Kino neu überdenken. Die technische Realisierung einer Vision kann dann schließlich nicht mehr als ausschlaggebender Moment bezeichnet werden, um vom ›Neuen‹ zu sprechen. Die Idee *einer* Geburtstunde des Kinos muss notgedrungen verworfen werden. Es müssten viele, unabhängige, teils ungewollte Geburtsstunden sein,³⁵ die lediglich in der ersten

32 Vgl. Gwóźdź, S. 141.

33 Jürgen E. Müller: Tele-Vision als Vision: Einige Thesen zur intermedialen Vor- und Frühgeschichte des Fernsehens (Charles François Tiphaigne de la Roche und Albert Robida). In: Ernest Hess-Lüttich (Hg.): *Autoren, Automaten, Audiovisionen: Neue Ansätze der Medienästhetik und Tele-Semiotik*. Wiesbaden 2001, S. 187.

34 Vgl. Deleuze 1991, S. 159.

35 »Denn über jeder These von der geschichtlichen Notwendigkeit des Kinos wird vergessen, wie viele der entscheidenden wissenschaftlichen ›Entdeckungen‹ in der Tat ›Nebenprodukt[e] anderer, weitaus dringenderer Anliegen‹ und nicht selten das Resultat eines [...] ›objektiven Zufalls‹ waren.« Thomas Elsaesser: *Filmgeschichte und frühes Kino: Archäologie eines Medienwandels*. München 2002, S. 250.

öffentlichen Filmvorführung der Gebrüder Lumière gipfeln. Neu ist das Kino zu diesem Zeitpunkt aber schon lange nicht mehr und bereits selbst schon wieder im Wandel begriffen.

Wo liegt nun aber der Gewinn für den/die (Film-)HistorikerIn, literarische Utopien in der Forschung zu berücksichtigen? Seit den 1980er Jahren bemüht sich die Filmgeschichtsschreibung unter der Bezeichnung ›New Film History‹ mit einer *alten*, kausal-teleologischen Geschichte zu brechen.³⁶ Vermehrt wird hier unter anderem nach alternativen Vorgeschichten des Kinos geforscht, in der auch eine ›Geschichte der VerliererInnen‹ ihren verdienten Platz und ihre Anerkennung findet.

»Indeed, the new historian realizes that ›errors, inventions, and myths lead us through and beyond facts of their meanings‹, that the ›dubious reliability‹ of such ›wrong‹ tales enhances their historical value in that they ›allow us to recognize the interests of the tellers, and the dreams and desires beneath them.‹³⁷

Schließlich kann nicht alles was möglich ist, letztlich auch realisiert werden. So muss sich auch das ominöse ›Neue‹ erst durchsetzen und ›werden‹, ist zunächst selbst Teil einer ›Geschichte des Möglichen‹.

Die literarische Utopie veranschaulicht diese Problematik und lässt den/die einsichtige(n) HistorikerIn Abstand von einer bloßen Historie der Sieger, Genres und Meister nehmen. Utopien werden gleich von vornherein ohne jegliche Notwendigkeit der (technischen) Realisierbarkeit imaginiert. Sie sind Visionen, fragen offenherzig nach dem ›Was wäre wenn ...?‹ Wo der Möglichkeit des Scheiterns gegenüber dem Erfolg immer ein gleich großer, wenn nicht gar größerer Platz eingeräumt wird, kann keine Rede von Fortschritt oder Telos sein. Gerade deshalb eignet sich die Utopie hervorragend, um über einen Wandel der medialen Gegenwart einer Zeit nachzudenken.

Es muss aber nicht immer bei bloßen Wünschen und visionären Spekulationen bleiben. Auch Utopien oder Science-Fiction-Literatur können Einzug in eine ›Geschichte der SiegerInnen‹ halten. Erfolge der Raumfahrt,³⁸ aber auch die Fernseh- und Filmutopien des 19. Jahrhunderts,³⁹ deren Grundannahmen durchaus

Wo dem Zufall genügend Relevanz eingeräumt wird, muss Teleologie verworfen werden. Das *schicksalhafte* Entstehen von Kino entbehrt dann jeder Grundlage. Das Ziel war dem *Projekt* nie innewohnend. Während der/die teleologische WissenschaftlerIn bereits vom Erreichen eines ominösen Ziels spricht, ist dieses schon wieder in neuerlichem ›Werden‹ begriffen. Er/Sie hinkt der eigentlichen Gegenwart also immer einen entscheidenden Schritt hinterher.

36 Vgl. u. a. Thomas Elsaesser: *The New Film History*. In: *Sight and Sound* 4, 1986. oder auch: Knut Hickethier: *Filmgeschichte zwischen Kunst und Mediengeschichte*. In: Hickethier 1989, S. 7–23.

37 Vivian Sobchack: *What is film history?, or, the Riddle of the sphinxes*. In: Christine Gledhill (Hg.): *Reinventing Film Studies*. London 2004, S. 313.

38 Vgl. Nicholls, S. 6f.

39 Vgl. Flammarión 2007. oder auch: Albert Robida: *The Twentieth Century*. Middletown 2004. u. a.

verwirklicht wurden, machen das Forschungsfeld selbst für traditionellere HistorikerInnen interessant.⁴⁰

»Was denkbar ist, ist auch möglich«, schrieb Wittgenstein und trifft damit den Kern der Sache. Wieso sollte eine aufgeschlossene Film- und Medienwissenschaft/-geschichtsschreibung nicht nach dem (utopisch) »Möglichen« fragen – sei es, um die eigene, gegenwärtige mediale Situation und Zukunft besser bzw. anders wahrzunehmen, sei es, um mögliche Perspektiven und Wünsche, der immer schon im Wandel begriffenen Gegenwart, auszuloten? Zumindest könnte, wie gezeigt wurde, dem ewigen Gespenst der Teleologie endgültig der Garaus gemacht werden. *Lumen – Histoire d'une Âme* bietet diesbezüglich ein ausdrucksstarkes Bild: Das mit der Industrialisierung und Verstädterung im späten 18. und frühen 19. Jahrhundert aufkeimende Fortschrittsdenken wird im teloslosen Raum der Weltraumutopie verworfen. »Kosmischer Film« als »Ontologie der Vergangenheit« ist sowohl bewahrend als auch kumulierend. Was ihm aber fehlt, ist ein Ziel. Der kosmische (Geschichts-)Fluss unterscheidet sich somit sowohl grundlegend vom Fluss der homogenisierten, linearen Zeit einer mechanistischen Fortschrittskonzeption,⁴¹ als auch von linearer (Film-)Geschichtsschreibung, zumal jegliches Zeitmaß im Weltall an Gültigkeit verliert: »Ob ich ein Jahr oder eine Stunde dazu gebrauche, ist vor der Unendlichkeit genau dasselbe«,⁴² gesteht Lumen seinem ungläubigen, noch lebenden Gesprächspartner Quaerens.

Welch treffenderes Sinnbild für »Neue Mediengeschichte(n)« könnte es geben, als ewig bewahrende, immaterielle Lichtflüsse ohne Ziel – dafür mit umso mehr Vergangenheit. »Es sollte möglich sein«, meint schließlich ein gewisser Dr. Danziger in Jack Finneys Science-Fiction-Kriminalroman *Von Zeit zu Zeit*, »das Boot im Fluss der Geschichte zu verlassen, das Ufer zu betreten und zu einer der Windungen weiter hinten zurückzukehren.«⁴³ Genau das macht Lumen stellvertretend für die HistorikerInnen die ihm vielleicht noch folgen mögen: Er bewegt sich am Strahlenfluss zurück zu jenen Momenten der Geschichte die er für interessant erachtet und erfüllt sich somit, wenn man Michael Salewski Glauben schenken will, den Wunschtraum jedes/jeder HistorikerIn: Die Vergangenheitsanalyse mit Hilfe einer Art (visuellen) Zeitmaschine.⁴⁴

40 Die Europäische Raumfahrtagentur ESA ließ vor einigen Jahren Science-Fiction-Literatur systematisch nach technischen Ideen durchforsten und anerkannte somit auch das real-technische Potential der literarischen Gattung. Vgl. Stefan Löffler: Zwischen Science und Fiction. In: *Der Standard*, 22.09.2007.

41 Vgl. Christoph Asendorf: *Batterien der Lebenskraft: Zur Geschichte der Dinge und ihrer Wahrnehmung im 19. Jahrhundert*. Giessen 1984, S. 108.

42 Flammarion 2007, S. 89.

43 Vgl. Jack Finney: *Von Zeit zu Zeit*. Bergisch Gladbach 1998, S. 70. (frei zitiert).

44 Vgl. Michael Salewski: *Zeitgeist und Zeitmaschine: Science Fiction und Geschichte*. München 1986, S. 227.

Bei all dieser Spurensuche, die uns möglicherweise zu den Vorgeschichten und Frühformen unserer medialen Gegenwart führen kann, sollte speziell im Umgang mit Utopien eines nicht außer Acht gelassen werden: »Unsere Zeit ist nicht nur die Zukunft unserer Vergangenheit, sondern auch die Vergangenheit unserer Zukunft.«⁴⁵ Die Aufgabe der Geschichtsschreibung kann also auch darin liegen, das Kommende ins Auge zu fassen.

Lumen – Histoire d'une Âme bietet einen geeigneten Ausgangspunkt um sich auch dieser Thematik anzunähern. Zusätzlich zu den bereits auszugsweise vorgestellten Vorwegnahmen filmspezifischer Wahrnehmungsformen vor entsprechender technischer Apparatur, enthält Flammarions Dialog auch Denkgerüste, die selbst über den heutigen Stand kinematographischer Technik hinausdeuten. Was bedeutet es für das *Heute* und seine Medien eigentlich bereits ein *Gestern* von *Morgen* zu sein, wurde zu Beginn des Aufsatzes gefragt: Das abschließende Kapitel wird dieser Frage nachgehen und mögliche Parallelen zwischen kosmischen Bilderflüssen und digitalen Bilderwelten der Gegenwart aufzeigen.

3.1. Schon immer im *falschen Film*?

Das »wahre Bewegungsbild« im 19. Jahrhundert.

Wir können nur ahnen, welche Seh- und Denkgewohnheiten uns die Medien in Zukunft noch abverlangen werden, schreibt Thomas Elsaesser.⁴⁶ Welche Prognosen ergeben sich bei der Lektüre utopischer Literatur für eine solche »mögliche« Zukunft?

Flammarions Romanheld findet, wie bereits gezeigt wurde, jegliche Vergangenheit in einer Art »kosmischem Film« im Weltall gespeichert. Er benötigt überirdische Sehkraft um die Informationen, die (Medien-)Bilder, in den Lichtstrahlen decodieren zu können.

Bereits Mitte des 19. Jahrhunderts findet sich in diesem Beispiel eine Form medialen Wahrnehmens, die selbst die Gegebenheiten unserer unmittelbaren Gegenwart bei weitem übertrifft. Irdische Geschwindigkeits-Parameter werden in der Utopie bereits frühzeitig obsolet. Die Informationen im kosmischen Bilderstrom rasen auch mal mit Über-Lichtgeschwindigkeit an der Seele Lumen vorbei, ohne sich deren Wahrnehmung zu entziehen. So könnte die Beschleunigung als *ein* (utopisches) Charakteristikum möglicher Zukunft benannt werden.⁴⁷

In der (technisch-)medialen Entwicklung bewegter Bilderfolgen seit der Niederschrift von *Lumen – Histoire d'une Âme* lassen sich diese Tendenzen der Beschleunigung auch durchaus auffinden: Über Daumenkino, Phenakistiskop und Zoopraxo-

45 Demandt, S. 117.

46 Vgl. Elsaesser 2002, S. 313.

47 »Eine Information, die mit Lichtgeschwindigkeit vorbeirauscht, ist schwer zu sehen«, weiß auch Paul Virilio, und verleiht einer (Medien-)Philosophie der Geschwindigkeit und Beschleunigung die passende Theorie. Zitat: Virilio, S. 11.

graph zu Film, Video und schließlich digitaler Bildübertragung, ist ein beständiges *mehr* an Geschwindigkeit zu beobachten. Von 24 Bildern/Sek. beim herkömmlichen, traditionellen Film-Projektionsverfahren zu bis zu 50 Bildern/Sek. beim elektronischen Videoband, ist der Unterschied bereits beträchtlich. Mehr kann das menschliche Auge, realistisch gesehen, auch gar nicht mehr bewältigen. Die Wahrnehmung eines Einzelbilds im digitalen Film ist schlussendlich unmöglich geworden. Das Bild und seine Materialität sind aus dem Kino verschwunden. Zumindest scheint die Entwicklung beständig in diese Richtung zu gehen. So geht die stetige Beschleunigung also scheinbar mit einem zweiten Charakteristikum möglicher medialer Zukunft einher: Dem Verlust des Materials.

Auch diese Tendenz hat in Flammarions Imagination des *immateriellen* Bilderflusses bereits seine theoretische Realisierung gefunden und erscheint im Hinblick auf unsere unmittelbare Mediengenwart noch ein Stück interessanter. Was Lumen in den kosmischen Lichtstrahlen wahrnimmt, sind nämlich, wie noch zu zeigen sein wird, »echte Bewegungsbilder«, also Leinwandbild ohne Kinoapparat, Filmstreifen und *Einzelbild*.⁴⁸

Ein zweites Mal in nur knapp fünfzehn Seiten wird die Tendenz teleologischer Geschichte aufgebracht: Das beschleunigte, digitale Bildverfahren scheint das herkömmliche Filmbild zu verdrängen – das Telos der Digitalisierung als Realisierung jahrzehntelanger Beschleunigung.

Wenn nun aber bereits vor der Erfindung bzw. Realisierung des *herkömmlichen* Filmbilds immaterielle Bilderflüsse imaginiert werden, ist dann der digitale Film nicht eigentlich erst der Anfang anstelle des Ziels? Ist das *Gestern* der traditionellen Filmapparatur dann nicht einfach ein *Anderes*, während das im Werden begriffene *Heute* zum ersten Vorspiel der technischen Realisierung einer alten Idee verkommt? Einfacher gefragt: Muss Kino erst auf Einzelbilder verzichten, um *Film* zu sein? Waren wir also bisher immer im *falschen Film*?

Die Frechheit einer solchen abschließenden Fragestellung mag verunsichern und doch soll sie im Rahmen der Forderung, die Utopie als Methode in (film)wissenschaftlicher Forschung zu etablieren, genau so stehen bleiben.

Im Grunde führt sie nämlich lediglich zurück zu jenen Diskussionen, die die Filmtheorie im Anschluss an die Philosophie Henri Bergsons schon lange beschäftigen: Dieser kritisierte eben die Materialität des Filmstreifens, die gegenwärtig in digitalen Medien zu verschwinden *droht* und in der Utopie des 19. Jahrhunderts erst gar nicht notwendig erscheint. Die kinematographische Apparatur entspricht für Bergson einer Art modernen Aktualisierung der Paradoxien Zenon von Eleas (ca. 500 v. Chr.). Ein Trugschluss des griechischen Philosophen besagt, dass sich ein fliegender Pfeil zu jedem Zeitpunkt seines Fluges an einem bestimmten Ort befinden muss. An einem solchen, exakt umrissenen Ort kann aber nur Ruhe bzw.

48 Vgl. Kernmerkmale prä-kinematographischer Wahrnehmung. Abschnitt 2.1.

Stillstand vorherrschen. Wenn der Pfeil nun also zu jedem Zeitpunkt (an jedem Ort) stillsteht, müsse dieser Zustand während des gesamten Fluges fort dauern – Bewegung wird zur Aneinanderreihung von Unbewegtheiten.⁴⁹

Bergson zufolge setzt die Kinematographie diesen Denkfehler fort: Auf dem Filmstreifen wird der wahre Fluss der Bewegung, sprich das zeitliche Nacheinander, getrennt durch starre Schnitte, zum räumlichen Neben- bzw. Untereinander der Bilder.⁵⁰

Streng genommen müsste die Kritik Bergsons, die er unter dem Begriff des ›kinematographischen Mechanismus des Denkens‹⁵¹ festigt, viel eher den chronophotographischen Analysen des 19. Jahrhunderts gelten. Die Chronophotographie reiht nämlich tatsächliche Momentbilder nebeneinander an. Sie ist quasi der Inbegriff verräumlichter Zeit und Bewegung zum Zwecke der Analyse. Das Kino dagegen blickt darüber hinaus: Entgegen der Materialität des Filmstreifens, die durchaus noch Parallelen zur chronophotographischen Reihenphotographie aufweist, entspricht das Leinwandbild im Kino sehr wohl einer *bergsonianischen* Auffassung von ›Bewegung‹ und ›Dauer‹.⁵² Für Deleuze ist die Bewegung dann überhaupt schon im Filmbild selbst gegeben. Das für Bergson noch stillstehende Filmbild ›wird‹, oder besser gesagt ›ist‹ in seiner Betrachtung immer schon Bewegungsbild.⁵³

Wie verhält sich nun Flammarions Utopie im Bezug auf diese Diskussionen? Im Grunde findet sich der eben beschriebene Bruch in der Betrachtung des ›Filmbilds‹ auch schon in der kosmischen Utopie: Selbst Flammarion kann sich der Zeitgenossenschaft mit Marey und Muybridge nicht vollkommen entziehen. Der Schritt von chronophotographischer Analytik, zum Leinwandbild des späteren Kinos bzw. darüber hinaus, ist auch (unbewusster) Teil seines Werks:

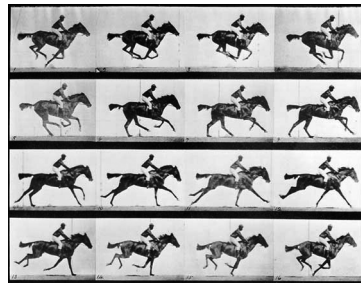


Abbildung 3: Eadweard Muybridges Reihenphotographien

49 Henri Bergson: *Schöpferische Entwicklung*. Jena 1921, S. 311ff.

50 Vgl. Lorenz Engell: *Bewegen beschreiben: Theorie zur Filmgeschichte*. Weimar 1995, S. 40.

51 Vgl. Bergson 1921. S. 276–371. V. a.: S. 303–317.

52 Bergson wird seinen Irrtum 1939 in *Denken und Schöpferisches Werden* auch revidieren: »Es gibt hier [auf der Leinwand; S.H.] nur eine ununterbrochene Dynamik der Veränderung, einer Veränderung, die nie ihren Zusammenhang mit sich selbst verliert, die sich endlos aus sich selber weiter gebiert.« Henri Bergson: *Denken und Schöpferisches Werden*. Hamburg 1993, Fußnote 1, S. 27.

Zu den Begriffen: Bewegung drückt den Wechsel in der Dauer oder im Ganzen aus. Dauer ist also Veränderung: sie ändert sich, und zwar unaufhörlich. Vgl. Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild: Kino 1*. Frankfurt am Main 1989, S. 22.

53 Vgl. Deleuze 1989, S. 15.

»Bei dem Stadium, das die Photographie auf der Erde schon erreicht, könntet ihr dann von einem Phänomen wie der Blitz [...] successive Momentphotographien aufnehmen und sie mit einer für die Empfänglichkeit eurer Netzhaut berechneten Langsamkeit an euren Augen vorbeiführen.«⁵⁴

Analog zur Technik der Chronophographen wird die Momentphotographie auch in diesem Beispiel aus einem Fluss der Bewegung *heraus*photographiert. Wenn Muybridge Pferde auf der aktuellen, realen Trabrennbahn ablichtet, um das Bewegungsverhalten der Vierbeiner zu studieren, hat das aber eine völlig andere Qualität. Der kosmische Fluss der Bewegung ist selbst bereits Film, also *medial reproduziert*, während die Trabrennbahn Teil der unmittelbaren Realität des Photographen ist. So kann die Seele Lumen auch durch ihre Fluggeschwindigkeit entlang des Bilderflusses selbst entscheiden, wie schnell oder auch langsam dieser projiziert werden soll und benötigt an sich keine *eingefrorenen* Momente.

Bergsons Kritikpunkt am Filmstreifen der kinematographischen Apparatur kann in dieser alternativen Prä-Konzeption von Film also nicht beibehalten werden. Hier gibt es weder Materialität, noch von außen zugeführte, *falsche* Bewegung durch irgendeine Apparatur. »Kosmischer Film« als frei schwebende, immaterielle Lichtform ist lediglich fließende Projektion bzw. (kosmisches) Leinwandbild.

In der Imagination dieses ununterbrochenen Bilderflusses bzw. wahren Bewegungsbildes wird die Frage nach Schnitten und Trennungen, egal ob starr (Bergson)⁵⁵ oder bewegt (Deleuze)⁵⁶ überflüssig: Wie auch beim elektronischen Schnitt und der digitalen Bildbearbeitung werden die *Aufnahmen* lediglich extrahiert. Wenn sich Lumen mit Momenten der Vergangenheit beschäftigt, die für seine unmittelbare Gegenwart interessant erscheinen, werden Informationsflüsse ausgesondert, das Ausgangsmaterial bleibt aber unverändert.⁵⁷

Alles fließt und bewegt sich. Alles schreibt sich zu jeder Zeit an jedem Ort in den Fluss ein. Alles ist also Teil stetigen »Werdens« und stetiger »Veränderung«. Die Imagination des »kosmischen Films« ist somit weit eher *bergsonianisch*, als es irdisches Kino jemals sein konnte.

3.1.1. Fazit – Das »Neue« ist nie.

Utopische Literatur *kann* der Wissenschaft dabei helfen, Fragen an ein mögliches *Morgen* zu stellen. Ihre Handlung macht die eigentliche mediale Gegenwart samt ihrer technischen Grenzen für den/die LeserIn sichtbar. Gleichzeitig blickt sie aber darüber hinaus und vermag vielleicht sogar die mediale Zukunft (mit) zu erschaffen. Jegliche Visionen und Prognosen können, müssen sich aber nicht bewahrheiten. In den meisten Fällen werden sie ja auch gar nicht mit der Ambition verfasst,

54 Flammarion 2007, S. 168.

55 Vgl. Deleuze 1989, S. 14. u. a.

56 Vgl. ebd., S. 15f. u. a.

57 Zum elektronischen Schneideverfahren vgl. Gwóźdź, S. 140.

jemals technisch realisiert zu werden.⁵⁸ Zu allererst dienen sie als Denkanstöße. In diesem zunächst sehr dezenten Anspruch liegt ihre Stärke.

In *Lumen – Histoire d'une Âme* finden sich Charakteristika einer solchen möglichen Zukunft, die mit der allmählichen Durchsetzung digitaler Bildverfahren ihre scheinbare Realisierung erfahren: Betrachtet man die Utopie von der Perspektive zunehmender Geschwindigkeit und abnehmender Bedeutung der Materialität des Filmstreifens und Einzelbilds im gegenwärtigen Kino, so kann sie durchaus als Vorwegnahme heutiger, medialer Entwicklung gesehen werden. Vielleicht wird man im Kino der Zukunft dann wie im ›kosmischen Film‹ auch tatsächlich auf Aufnahme- und Projektionsapparate verzichten können und die Mauer der Licht-Geschwindigkeit (zumindest sinnlich) durchbrechen.

Ist die Digitalisierung also tatsächlich der technische Anfang einer alten Idee, traditionelles Kino dagegen nur noch eine Art Zwischenspiel? Was passiert, wenn man die Perspektive verändert?

Betrachtet man den ›kosmischen Film‹ vornehmlich als universellen Wissensspeicher, als ›Ontologie der Vergangenheit‹ bzw. ewiges Gedächtnis, so könnte man zu einem ganz anderen Schluss bezüglich der gegenwärtigen Digitalisierung kommen: In *Was ist Kino?* beschreibt André Bazin die ›Ontologie des Filmbilds‹, nämlich als ›Ontologie der Realität‹ selbst. Bereits bei der Photographie komme es zu einer »Übertragung des Objekts auf seine Reproduktion.«⁵⁹ Mit dem Film wird das Bild der Dinge dann schließlich auch erstmals das ihrer Dauer.⁶⁰ Was sich zuvor noch vor der Kamera befand, ist nun auf dem Filmstreifen gebannt. Besser kann das Prinzip ›kosmischen Films‹ eigentlich kaum beschrieben werden: Jedem Ding, jeder Tat und Handlung, sprich jeglicher Realität, wird durch die ewige Projektion im Äther ununterbrochene Dauer verliehen.

Mit dem Verlust des materiellen Einzelbilds im Erstarken digitaler Bildverarbeitung, scheint Bazins Ausspruch aber allmählich an Gültigkeit zu verlieren: Alleine die Möglichkeiten der Computersimulation in digitalen Filmen führen zu einer beträchtlichen Minimierung des Anteils ›ontologischer Realität‹ im gegenwärtigen Kino. Das digitale Filmbild ist nun Teil eines mathematischen Universums und bedarf keiner Denotate in der filmexternen Wirklichkeit.⁶¹ Im ›kosmischen Film‹ wird dagegen ausnahmslos Realität gespeichert. Gemäß Bazins Verständnis der kinematographischen Apparatur findet sich auch im utopischen Pendant immer nur das, was auch wirklich war. Natürlich arbeitet bereits der *alte* Film mit Tricks

58 Ein anderes Beispiel wäre Konstantin Ziolkowsky. Neben seiner Berufung als Science-Fiction-Autor gilt er auch als der *reale* ›Vater der Raumfahrt‹ – Er hat die Theorie der Astronautik und der Raketentechnik auch im Feld der anerkannten Wissenschaft fertig ausgearbeitet. Vgl. Nicholls, S. 6.

59 André Bazin: *Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films*. Schauberg 1975, S. 22.

60 Vgl. ebd., S. 23.

61 Vgl. Gwózdź, S. 136.

und Verfremdungen verschiedenster Art. Ein Quäntchen ontologischer Realität bleibt ihm aber wohl stets inhärent.

Die Perspektivenverschiebung rückt das ›kosmische Kino‹ Flammarions wieder recht deutlich in die Nähe analoger Projektion und positioniert den digitalen Film nicht mehr als Anfang, sondern eher als Ende einer Ära realitätsabhängiger Wissensspeicherung.⁶²

Somit erscheint das digitale Kino mal als Anfang, mal als Ende oder gar Ziel einer Entwicklung. Vielleicht steht digitales Kino ähnlich der literarischen Utopie viel eher zwischen den Dispositiven, zwischen materiellen und immateriellen Projektionsverfahren, realitätsbezogener Reproduktion und Virtual Reality, ...

»In jedem Dispositiv muß man unterscheiden zwischen dem, was wir sind (was wir schon nicht mehr sind), und dem, was wir im Begriff sind zu werden.«⁶³ Sofern der/die HistorikerIn gewillt ist, sein/ihr Repertoire bloßer Kausal-Geschichtsschreibung zu erweitern,⁶⁴ muss ihm/ihr notgedrungen bewusst werden, dass es nicht möglich ist, das präzise ›Neue‹, einen genauen ›Anfang‹ oder ein ›Ende‹ zu bezeichnen.

Die Utopie als Methode hilft diese *Problematik* zu erkennen und erhärtet den Verdacht, dass es das ominöse ›Neue‹ an sich gar nicht gibt.⁶⁵ Ganz im Sinne des wahren Bewegungsbildes muss was noch nicht *ist*, bereits im *Werden* sein, während das was *ist*, längst *war* und schon wieder Neues *wird*. Alles bleibt Veränderung. Das *Heute* ›wird‹ – und zwar stetig.

62 Anschließend an die Überlegungen von Jens Schröter soll hier zumindest angemerkt werden, dass es natürlich ein heikles Unterfangen ist, vom ›Realen‹ oder ›Wirklichen‹ zu sprechen. Ein Beispiel Schröters würde einige vorgestellte Thesen zum Digitalen verwerfen: Er gesteht den digitalen Bildern nämlich abhängig von der diskursiven Praxis, in der sie eingesetzt werden, sehr wohl einen ›deutlichen, gewünschten und funktionalen Weltbezug [zu], der sogar umfassender sein kann als jener fotochemisch erzeugter Bilder.« [Hervorheb. i. Orig.; S. H.].

Jens Schröter: Das Ende der Welt. Analoge vs. digitale Bilder – Mehr und weniger ›Realität‹? In: Ders. und Alexander Böhnke (Hg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld 2004, 335–354. Zitat: S. 337.

63 Deleuze 1991, S. 160.

64 Die Eingliederung von (utopischer) Literatur und einer ›Geschichte der VerliererInnen‹ in den gängigen Geschichts-Diskurs sowie die Ablehnung einer Art Fortschritts-Paradigma, wären wünschenswerte Beispiele und Möglichkeiten solcher Erweiterungen.

65 Zumindest bleibt dem Menschen die Sicht auf das ›Neue‹ zunächst verstellt. Im Anschluss an Bergsons Fragen nach der Erzeugung und dem Auftreten von ›Neuem‹, schreibt Deleuze: ›Das Wesen einer Sache erscheint niemals zu Anfang, sondern im Verlauf ihrer Entwicklung, sobald ihre Kräfte sich gefestigt haben.« Deleuze 1989, S. 15.

Blue Screen.

Spuren des kinematografischen Dispositivs in Kerry Conrans SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW und Derek Jarmans BLUE

von Dennis Göttel

Derek Jarmans letztem Film BLUE¹ aus dem Jahr 1993 und Kerry Conrans Debüt SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW² von 2004 scheint auf den ersten Blick wenig gemein, was ihre gemeinsame Erwähnung rechtfertigen würde.

BLUE ist ein experimentelles Filmessay, eine politisch-elegische Trauerarbeit zu AIDS, woran Jarman selbst erkrankt war. Der Film offeriert auf der visuellen Ebene über seine gesamte Dauer eine monochrome blaue Fläche, die an Yves Kleins Blauton (»International Klein Blue«) erinnert.³ Auf der Tonebene finden sich Musik und die Stimmen von Jarman selbst, Tilda Swinton, Nigel Terry und John Quentin. Das Erzählte kreist um Tagebucheinträge, Assoziationen zur Farbe Blau, Aufenthalte im Krankenhaus und vor allem Gedanken über die durch die AIDS-Erkrankung erfolgte Erblindung Jarmans.

SKY CAPTAIN ist ein sich an der Ästhetik der Superhelden-Comics und Graphic Novels orientierender Kintopp, der ein in sepiagetönten Farben düster-utopisches New York der 1930er Jahre zeigt und eine futuristische Räuberpistole spinnt, mit überdimensionierten Robotern, am Empire State Building landenden Zeppelinen und exotischen Urviechern; angetreten wird, um die Welt vor einem wahnsinnigen Wissenschaftler zu retten. Der Film ist überwiegend computeranimiert, unter Einsatz der Bluescreentechnik.

Ich möchte im Folgenden eine Lektüre beider Filme unter dem Gesichtspunkt der Fläche – hinsichtlich deren Ästhetik wie Technik – versuchen. Ich verstehe dabei BLUE und SKY CAPTAIN als Umgangsweisen mit Flächigkeit, die an zwei Enden eines Spektrums siedeln: in der Ostentation von Fläche hier und ihrer totalen Verbergung bzw. Unsichtbarmachung dort. Das Vehikel, über das ich den Topos der Fläche zu besprechen gedenke, wird das kinematografische Dispositiv selbst sein. Genauer: die filmische Fläche (was auch immer genau damit gemeint sein könnte) soll reflektiert werden über die Projektionsfläche der Kinoleinwand. Zwei Momen-

1 BLUE, GB 1993, R: Derek Jarman.

2 SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW, USA 2004, R: Kerry Conran. (Im Weiteren abgekürzt: SKY CAPTAIN).

3 Tatsächlich orientierte sich Jarman an Kleins Arbeiten; das »International Klein Blue« und Kleins Farbmythologie sind Ausgangspunkte von BLUE. Vgl. Peter Wollen: Blue. In: *New Left Review*, Nr. 6, 2000, S. 120–133.

te sehe ich darin impliziert: das des Verhältnisses von Film zu seiner Projektion im Kinoraum (d. h. also zu einer spezifischen topischen und chronischen Präsentationsform des Films) sowie eine Verhandlung des Verhältnisses von Digitalität und Analogität. Diesen aktuell virulenten Diskurs verschiebe ich jedoch von einer intra- und inter-filmischen Betrachtung auf den (quasi) trans-filmischen Raum eben des kinematografischen Dispositivs.



Abbildung 1: DVD-Bonusmaterial Sky Captain

Ich werde zunächst BLUE ausklammern und mich einer Lektüre SKY CAPTAINS widmen. Die Diegese und Motive, die ich zu Beginn kurz angerissen habe, erfassen erst einmal nicht den Schauwert dieses Blockbusterfilms; beworben wurde der Film als einer, der – bis auf die Körper der SchauspielerInnen – in toto eine computergestützte Kulisse aufweist. Anders noch als beispielsweise in JURASSIC PARK⁴, wo die Körper der Dinosaurier den animierten Attraktionswert ausmachten,⁵ okkupieren in SKY CAPTAIN die digitalen Kreationen den filmischen Raum in Gänze.

Dieser Umstand wird nicht kaschiert im Sinne einer Beibehaltung der Illusionskraft, sondern stellt sich – was zunächst den Paratext des Films anbelangt – demonstrativ aus: Auf den der DVD beigefügten Making-of-Sequenzen werden die SchauspielerInnen in ihrem Spiel vor dem Bluescreen gezeigt – im wahrsten Sinne schauspielernd, weil sie ungläubiges Staunen, Furcht oder Erregung gegen-

4 JURASSIC PARK, USA 1993, R: Steven Spielberg.

5 Vgl. hierzu Miriam Hansen: Dinosaurier sehen und nicht gefressen werden: Kino als Ort der Gewalt-Wahrnehmung bei Benjamin, Kracauer und Spielberg. In: Gertrud Koch (Hg.): *Auge und Affekt*. Frankfurt am Main 1995, S. 249–271; Simon Rothöhler: Dinosaurier fotografieren und nicht gefressen werden. Über Jurassic Park II. In: *Nach dem Film*, Nr. 8: *Fotokino*, 2005. www.nachdemfilm.de/reviews/jurassicii.html (02.08.2008).

über Erscheinungen spielen, welche nicht präsent sind. Sie spielen vor und mit einer blauen Leinwand. Der Bluescreen ist die technische Voraussetzung für die nachträgliche Einfügung der am Computer animierten Dingwelt. Jener bildet die Fläche aus, die das Erscheinen der digitalen Erscheinungen bedingt.

Es ist deswegen von Nöten, am filmischen Paratext anzusetzen, um den Schauwert des Films zu beschreiben und zu veranschaulichen, weil der Bluescreen selbst im Film nicht sichtbar wird – nicht sichtbar werden darf. Und dies nicht allein aufgrund des darauf folgenden Abbrechens der illusionären Dimension des Films, sondern da das Verschwinden des Bluescreen die Möglichkeitsbedingung für das filmische Erscheinen der computeranimierten Erscheinungen ist.

Hieraus sind zwei Topoi zu folgern: einerseits – und nahe liegend – die des Verhältnisses von animierten filmischen Erscheinungen und analog ›hergestellten‹, andererseits die strukturelle Analogie zwischen Bluescreen und Kinematografie, genauer: zur Kinoleinwand. Zu letzterem kann festgehalten werden, dass es nicht nur die Begrifflichkeit selbst ist, die zum Vergleich einlädt; vielmehr weist der Bluescreen eben die Charakteristika auf, die die Leinwand im Kinoraum auszeichnen: bezeichnet werden kann diese als schwacher oder latenter Bildträger, insofern die projizierten filmischen Einzelbilder nicht an ihr haften; als Medium im etymologischen Wortsinne von ›Mittler‹ zwischen Projektor und ZuschauerInnenwahrnehmung; als Körper, der sich dem Film ausleiht; als Topos ohne fassbare Räumlichkeit; als ephemeres Objekt, das in der Funktion als Projektionsfläche, in dem Moment, wo es seiner Funktion zugeführt wird, selbst verschwindet und verschwinden muss; als durch den Film (und noch vor der Projektion durch den obligatorischen Vorhang) verdeckte; und schließlich als reine Fläche und nicht als Oberfläche, da die Leinwand nichts hinter sich verborgen hält, nichts ›abschirmt‹ wie es eigentlich im Englischen – mit screen – oder im Französischen – mit écran – die etymologische Fährte nahe legen würde.⁶

Stiftet man einen Zusammenhang zwischen Bluescreen und Kinoleinwand – ein Zusammenhang, den ich in Ermangelung eines besseren Begriffs ›technisch‹ nennen möchte – dann eröffnet sich eine Lektüre des Übergangs von analogem zu digitalem Film (bei SKY CAPTAIN indes unter Vorbehalt, insofern der Film letztlich auf das 35 mm-Analog-Format zurückgreift) via des Kinos. Welchen Sinn hat eine solche Verschiebung auf den Schauplatz des Kinos? Sie begriffe den Wechsel von Analogem zu Digitalem nicht als medientechnische Fortschritts- und Optimierungsgeschichte, aber ebenso wenig als reinen Verlust im Sinne einer Auffassung von Film als Aufnahme des Dingweltlichen, als – um mit dem berühmten Wort Siegfried Kracauers zu sprechen – »Errettung äußerer Wirklichkeit« oder »redemption of physical reality«.⁷ Ohne die grundlegenden technologischen Differenzen

6 Vgl. Stanley Cavell: *Nach der Philosophie*. Berlin 2001, hier: S. 130.

7 Siegfried Kracauer: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt am Main 1985; amerikanische Originalausgabe: *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*. Oxford 1960.

zwischen digital und analog nivellieren zu wollen und ohne gleichfalls eine daraus folgende ästhetische und geschichtsphilosophische Dimension der jeweiligen filmischen Materialien und Bilderzeugungen auszustreichen, möchte ich mit dem Rekurs auf die Kinematografie und mit der Assoziation von Bluescreen und Kinoleinwand eine Lektüre von Filmgeschichte vorschlagen, die der Aufhebung (im dialektischen, Hegelschen Sinne) des analogen Films wie des kinematografischen Dispositivs nachgeht.

Bevor ich im Weiteren den Begriff der Spur als eine Methodik der Lektüre für die Aufhebung des analogen Films und des Kinos erläutere, möchte ich zunächst zwei Motive bzw. Sequenzen aus *SKY CAPTAIN* herausgreifen, die intentionale, also gelegte, Spuren des analogen Films und der Kinematografie darstellen. Zum einen ist dies das Motiv des analogen Fotoapparats, den Gwyneth Paltrow als rasende Reporterin Polly Perkins bei sich trägt; der Running-Gag des Films ist, dass sie auf ihrem gemeinsamen Abenteuer mit Sky Captain (Jude Law) lediglich einen einzigen Fotofilm im Petto hat, d. h., sie muss – im Gegensatz zum digitalen Fotoapparat – mit der Auswahl ihrer Motive kleinlich haushalten – was angesichts der Spektakel, die sich Polly bieten, schwer fällt.



Abbildung 2: Polly und Sky Captain in *SKY CAPTAIN*

Wo Polly durch die digitalen Landschaften streift, um diese zu ihrem Objekt zu machen, der Film also durch das Motiv des analogen Fotoapparats den Schauwert des digital Kreierten bemisst und hervorstreicht, entscheidet sie sich bei ihrem letzten Foto für den analogen Jude Law. Dass sie abdrückt, aber dabei vergisst, die Schutzkappe der Linse abzunehmen – das letzte Foto demnach eine schwarz Fläche zeigt – verweist auf ein Ausbleiben der Erscheinungen der Dingwelt und markiert auf komödiantische Weise die Dysfunktionalität der Kamera, die mit der Usurpation der digitalen Animationen ihre Relevanz einbüßt, ist sie doch für deren Erscheinen nicht mehr brauchbar.

Eine andere Szene labt sich an der Mythografie des Kinos. Gezeigt wird der Gang Pollys in die New Yorker »Radio City Music Hall«. Nicht nur das Interieur des Entrees, der Flure und des Kinoraums sind animiert, auch das Publikum selbst.



Abbildung 3: Polly und Wissenschaftler im Kino; SKY CAPTAIN

Die Körper der SchauspielerInnen gleichen Schattenbildern vor der Leinwand im Kino. Dass dort *THE WIZARD OF OZ*⁸ gezeigt wird, ist nicht nur eine Reminiszenz an eine Glanzzeit des Kinos; vielmehr spiegelt sich in dem Film von 1939 das Moment der technischen Innovation von *SKY CAPTAIN*: hier die digitale Animation, dort einer der ersten Einsätze von Technicolor – »Toto, I think, we're not in Kansas anymore.«

Auf beide beschriebene Weisen wird bei *SKY CAPTAIN* auf diegetischer oder motivischer Ebene eine Kultur- und Technikgeschichte des Kinos wie des Films eingeholt. Jedoch erkenne ich darin nicht allein ein postmodernes Surplus, sondern intendierte Spuren der Kinematografie, die motivisch etwas nach außen kehren und ästhetisch erfahrbar machen, wo die filmtechnische Neuerung als solche in diesem Film nicht sichtbar werden kann: der Bluescreen und das an ihn gebundene Erscheinen der animierten Erscheinungen. Mit dem Bluescreen wiederholt sich die Kinematografie und wird damit *in* den Film selbst verschoben. Ich resümiere daher eine doppelte Spur: die der gezielten Zitation der Kinematografie und des analogen Films wie die ihr vorhergehende und sie letztlich bedingende der Wiederholung und Verschiebung der Kinematografie – und hierbei insbesondere der Projektionsfläche – als selbst unsichtbare der technischen Apparatur des Bluescreen.

Ich möchte nun die Fragen nach der Spur und ihrer ästhetischen Handhabung über zwei medientheoretische Ansätze kurz reflektieren: mit Sybille Krämers *Das*

8 *THE WIZARD OF OZ*, USA 1939, R: Victor Fleming.

Medium als Spur und als Apparat und Dieter Merschs *Medialität und Undarstellbarkeit. Einleitung in eine »negative« Medientheorie*. Krämer wählt für die Problemstellung, wie Medien erkenntnistheoretisch zu fassen sind, zwei Definitionen: zum einen das Medium als Spur, zum anderen als Apparat. Die Rede von der Spur – wohlgerichtet als nicht-intentionale gedacht – versteht sich als absente Präsenz des Mediums in dem von ihm Vermittelten. Das, was das Medium übermittelt, ist aus diesem nicht – wie aus einer Form – herauszulösen. Das Medium prägt sich ursprünglich ein. »Die sinnprägende Rolle von Medien muß also nach dem Modell der Spur eines Abwesenden gedacht werden; so rückt in den Blick, warum die Bedeutung von Medien gewöhnlich verborgen bleibt.«⁹

Neben der Erfassung des Mediums als Spur steht die als Apparat. Beide Konzeptionen werden von Krämer quasi nebeneinander, aber nicht oppositional gestellt. Vielmehr fokussiert das Medium als Apparat die Dimension der *technè* und gleichfalls eine Opposition zum Werkzeug als Technik; Krämer verschiebt die Frage nach dem Medium hin zum Wesen technischer Medien, die als Apparat auftreten, und die – im Unterschied zum organon – »künstliche Welten« hervorbringen.¹⁰

Scheint der Unterschied zwischen dem Medium als Spur und als Apparat auf den ersten Blick das Moment der Materialität zu sein, so lässt aufmerken, dass Krämer bereits die Spur materiell denkt: »[E]s ist die Materialität des Mediums, welche die Grundlage abgibt für diesen »Überschuß« an Sinn, für diesen »Mehrwert« an Bedeutung, der von den Zeichenbenutzern keineswegs intendiert und ihrer Kontrolle auch gar nicht unterworfen ist.«¹¹

Sowohl das Medium als Apparat als auch als Spur sind irreduzibel von der Frage nach Materialität hergeleitet. Einer Materialität, die erkenntnistheoretisch von einer Uneinholbarkeit gekennzeichnet ist, insofern sie Signifikanzen unterläuft oder ihnen vielleicht sogar zu Grunde liegt.

Die Frage nach der Materialität von Medien treibt auch Dieter Mersch um.

»Kein Medium geht [...] allein in der Immaterialität seiner Funktionen auf, insofern die spezifische Materialität, die diese allererst austrägt, nicht selbst wieder Element dieser Funktionen sein kann, sondern ihnen vorausliegt. Ihr eignet, unter dem Gesichtswinkel des Mediums, eine konstitutionelle Unsichtbarkeit.«¹²

Aus dieser Unsichtbarkeit entsteht die Problematik der Undarstellbarkeit von Medien, in dem Sinne, dass kein Medium sich selbst in sich selbst darstellen kann.

9 Sybille Krämer: *Das Medium als Spur und als Apparat*. In: Dies. (Hg.): *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Frankfurt am Main 1998, S. 73–94, hier: S. 81.

10 Vgl. Krämer 1998, S. 85.

11 Krämer 1998, S. 79.

12 Dieter Mersch: *Medialität und Undarstellbarkeit. Einleitung in eine »negative« Medientheorie*. In: Sybille Krämer (Hg.): *Performativität und Medialität*. München 2004, S. 75–96, hier: S. 78.

Ähnlich wie bei Krämer ist es indes ein nicht-intentionales Sich-Ereignen, was Medien doch sichtbar werden lässt; bezogen auf den projizierten Film auf die Kinoleinwand wäre dies beispielsweise das Reißen des Films im Projektor, das Ausfallen des Projektorlichts, das unbeabsichtigte Schließen des Vorhangs vor der Leinwand oder der Riss in der Leinwand. Hierin blitzte das mediale Dispositiv der Kinematografie auf – in der Dysfunktionalität, in der Störung, in der Negierung der Medialität. Diese ›Unfälle‹, durch die Medien – epistemologisch gesprochen – sichtbar werden, stehen im Kontrast zu deren Charakteristika, wie sie Mersch entfaltet:

»Medien verweigern ihre Sicht, ihre Kenntlichkeit; sie halten sich buchstäblich in der Mitte; sie bilden den Platzhalter einer Übertragung, eines Transfers, der freilich als Platzhalter, sofern er Übergänge stiftet oder Vermittlungen zulässt, zurücktritt. Medien kommt damit die Eigenart zu, im Erscheinen zu verschwinden: Was sich in der Mitte hält, ist nicht selber von Belang, sondern einzig das, was es jeweils bewirkt oder verkörpert.«¹³

Und weiter: »Ihr [d.s. die Medien; D.G.] Faszinosum ist ihr Enigma, ihre Verbergung.«¹⁴ Aus diesen beiden Zitaten dürfte ersichtlich werden, weshalb ich auf Mersch's negative Medientheorie zurückgreife: nicht allein, um die kinematografische Apparatur medienphilosophisch zu flankieren und aufzuwerten – hierbei wäre überhaupt angesagt, den Blick auf das Kino nicht medientheoretisch zu verengen –, sondern auch, weil Mersch eine Rhetorik wählt, die ich als kinematografizitäre zu lesen in der Lage bin.

Ein entscheidender Aspekt der Überlegungen Mersch's – und hierin sieht sich Krämer's Idee der nicht-intentionalen Spur erweitert – ist der Fluchtpunkt der Kunst. Auf dem anderen Schauplatz der Kunst – so Mersch – vermag die Medialität des Mediums, das Wechselspiel von Unsichtbarkeit und sich ereignender, plötzlicher Sichtbarkeit gerade zur Darstellung kommen – nicht mehr aus erkenntnistheoretischer Warte, sondern ästhetischer Erfahrung heraus.¹⁵

Hinsichtlich meiner Lektüre zu *SKY CAPTAIN* erkenne ich die Möglichkeit einer Apperzeption und einer Verschaltung der Ansätze von Krämer und Mersch: In jenem Film lässt sich zum einen der kinematografische Apparat unter besonderer Berücksichtigung des Mediums der Leinwand selbst als Spur lesen: als technisch-materielle und darin unbeabsichtigte Spur in der Technik des Bluescreen. Auf inhaltlicher und motivischer Ebene von *SKY CAPTAIN* sieht sich diese Spur als intendierte aufgenommen, in der Involvierung des Kinoraums, der Filmprojektion und des Verhältnisses von analog und digital.

13 Mersch, S. 80.

14 Mersch, S. 81.

15 Vgl. Mersch, S. 93ff.

Die Filmwissenschaftlerin Sabine Nessel bringt unter Eindruck des medien-theoretisch fruchtbar gemachten Begriffs der Spur in ihrer Lektüre von Lætitia Massons LOVE ME¹⁶ das Konzept der Postkinematografie ins Spiel, unter dessen Einfluss die hier vorgestellten Überlegungen auch stehen.¹⁷ Nessel versucht über den Begriff des Postkinematografischen die in der Filmtheorie tradierte dichotome Struktur von Kino und Film bzw. die tendenzielle theoretische Ausgrenzung der Kinoerfahrung aus der Filmanalyse zu unterlaufen. Da Nessel eine erkenntnistheoretische Uneinholbarkeit und Undarstellbarkeit des Kinos behauptet, ist dieses gewissermaßen als sedimentierte Film- und Kinogeschichte in Filme eingegangen. Das Kino findet am Ort, am Schauplatz des Films statt. Oder in Anlehnung an Mersch so ausgedrückt: Das Kino findet sich in den Film übertragen – *meta phora* im Wortsinne.¹⁸ Da der Begriff der Postkinematografie auch ein medienhistorisches »nach-dem-Kino« mit sich führt (ähnlich wie etwa Postfotografie) möchte ich ihm den Begriff der Kinematografizität zur Seite stellen, da sich darin dezidierter die Dimension der kinematografischen Struktur überhaupt wieder findet.

Da mich in der einer Kinematografizität verpflichteten Lektüre von SKY CAPTAIN und BLUE der Topos der Fläche in seiner technischen wie ästhetischen Dimension interessiert, fokussiere ich im Rekurs auf das Kino die Fläche der Leinwand. Konzentrierte ich mich bei SKY CAPTAIN auf einen Zusammenhang von technischen und diegetisch-motivischen Spuren, so scheint mir die Ausstellung von Flächigkeit in BLUE ein Moment ins Spiel zu bringen, das jene Aspekte transzendiert.

Wo in SKY CAPTAIN der Topos der Fläche herzuleiten war, sieht er sich in Jarmans BLUE phänomenal erfasst: In Analogie beispielsweise zu ästhetischen Strategien der filmischen Avantgarden der 1960er Jahre – wie des Expanded Cinema von Nam June Paik, Valie Export oder Peter Weibel – findet eine explizite Negation des filmischen Bildes statt. Peter Wollen charakterisiert BLUE als »a rejection of the exhausted, image-laden cinematic tradition«.¹⁹ Die Negation eröffnet sich jedoch nicht unmittelbar wie in den künstlerischen Performances des Expanded Cinema über konkrete Aktionen im Kinoraum selbst; BLUE expandiert nicht tatsächlich in das kinematografische Dispositiv. Doch über das anhaltende Blau des Films, das ein Erscheinen von Erscheinungen aussperrt – »In the pandemonium of image/I present you with the universal Blue«²⁰ – gleitet die demonstrative Flächigkeit von BLUE über zu einer ästhetischen Wahrnehmbarkeit der Kinoleinwand selbst; durch die ›Einfärbung‹ mit der Projektion des Films – d. h., eben nicht mit dem Ausblei-

16 LOVE ME, F 2000, R: Lætitia Masson.

17 Vgl. Sabine Nessel: Future Cinema oder durch das Kino hindurchgegangen. Versuch zum Verhältnis von Kino und Medium. In: *Frauen und Film*, Nr. 64, 2004, S. 43–55.

18 Vgl. zum Terminus *meta-phora*: Mersch, S. 89.

19 Wollen, S. 126f.

20 In: BLUE, GB 1993.

ben oder dem Abbrechen der Projektion – erscheint die Fläche der Leinwand. Sie wird ästhetisch wahrnehmbar und erfahrbar, obgleich sie – ihrem Wesen als Projektionsfläche treu bleibend – nicht in ihrer eigenen Materialität aufleuchtet. Im Falle von Jarmans *Blue Movie* erscheint die Kinoleinwand tatsächlich in ihrem Verschwinden. «Blue protects white from innocence/Blue drags black with it/Blue is darkness made visible.»²¹



Abbildung 4: Blue

Zum einen kann mit Jarmans *BLUE* die Ablösung der Filmkamera in der Bilderzeugung auch anhand eines analogen Films, der ohne digitale Animationen hantiert, weiterverfolgt werden. So ist das monochrome Blau des Filmbildes kein abgefilmtes, sondern generiert durch konventionelle Videotechnik.²²

Zum anderen erwirkt der Film über eine Assoziation des blue – das im Englischen nicht nur blau, sondern u. a. auch traurig bedeutet – die Aufdeckung einer Melancholie dem Kino gegenüber. Das Kino, dessen Tod immer wieder ausgerufen worden ist, existiert als Untotes weiter; sein Mythos lebt bei gleichzeitiger Marginalisierung im Medienensemble fort. Die blaue Leinwand in *BLUE* als traurige Leinwand zu konnotieren und darin als Inversion der Kinematografie in Filme – der klassische Mechanismus der Melancholie, bei der ein tatsächlicher oder imaginer Verlust nicht der Trauerarbeit anheim fällt, sondern inkorporiert virulent bleibt²³ – diese Figur der Melancholie lässt sich dann auch bei *SKY CAPTAIN* ausmachen. Diese letzten Überlegungen überschreiten Grenzziehungen einer medien-

21 In: *BLUE*, GB 1993.

22 Vgl. Wollen, S. 123ff. Wollen erwähnt ein früheres Kinoprojekt Jarmans, eine Art Vorarbeit zu *BLUE*, in der ein Gemälde Yves Kleins abgefilmt ist; dort also greift Jarman noch einmal auf herkömmliche, analoge Filmbildgenerierung zurück.

23 Vgl. Sigmund Freud: Trauer und Melancholie. In: Ders., Studienausgabe, Bd. 3: *Psychologie des Unbewußten*. Frankfurt am Main 1975, S. 193–212.

theoretischen Perspektive im Sinne von Kinematografizität.²⁴ Jarmans *BLUE*, vom Regisseur gedreht, als er in Folge seiner AIDS-Erkrankung bereits das Augenlicht verloren hatte, symbolisiert ein Ende der Projektion filmischer Bilder – bei anhaltender Projektion filmischer Bilder. Sein Blau erinnert an das blaue Licht eines Videobeamers, der auf Standby steht, aber auch an den Bluescreen, der die Möglichkeitsfläche eines Erscheinens von Erscheinungen bildet.²⁵ *BLUE* setzt so eine Differenz zwischen zwei etablierten Deutungshorizonten von Monochromie:²⁶ als (Film-)Bild zwischen tabula rasa und Repräsentationskritik: der Film prolongiert das filmische Erscheinen von Erscheinungen. Hierin assoziiert er sich mit der weißen Leinwand im Kino, der Leinwand vor der Projektion des Films.

Ich habe versucht, *SKY CAPTAIN* und *BLUE* als zwei motivisch miteinander korrespondierende Filme zu lesen, die beide sowohl eine Verhandlung des kinematografischen Dispositivs am Schauplatz des Films unternehmen lassen wie sie auch selbst – ob direkt oder indirekt – Übergänge markieren vom analogen zum digitalen Film (»A sense of reality drowned in theatre«, heißt es in *BLUE*). Beide Topoi ließen sich an dieser Stelle speziell über die Fläche der Kinoleinwand verknüpfen.

Die Möglichkeiten, die sich aus einer solchen Methode ergeben, welche künstlerische und technische Innovationen des Films mit dessen diversen Schauordnungen in Beziehung setzen, sehe ich bedingt durch das Zusammenspiel von Medienphilosophie und Filmanalyse. Erwirkt werden kann mit Begriffen wie Postkinematografie oder Kinematografizität eine film- und kinogeschichtliche Perspektivierung, die medientechnischen ›Fortschritt‹ im Rekurs auf und in Re-Vision von Spuren ›alter‹ Dispositive erzählt.

Abbildungen

Screenshots aus DVDs: *SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW* (102 Min., Paramount Home Entertainment, 2005) und *BLUE* (74 Min., Salzgeber & Co. Medien GmbH, 2000)

24 Zum Zusammenhang von Kino, AIDS und Melancholie vgl. Christian Tedjasukmana: Queer Life in Dark Rooms. AIDS, Melancholie und die öffentliche Intimität des Kinos. In: Doris Kern, Sabine Nessel (Hg.): *Unerhörte Erfahrung. Texte zum Kino* (Festschrift für Heide Schlüppmann). Basel, Frankfurt am Main 2008. Dort werden insbesondere an den Filmen Todd Haynes' allegorische Darstellungsweisen der AIDS-Thematik via des Mediums Film analysiert.

25 Im Computerjargon bezeichnet Blue Screen interessanterweise einen schweren Programm- bzw. Systemfehler.

26 Zu aktuellen Überlegungen zum politischen Aspekt von Monochromie in der Kunst vgl. z. B. Alain Badiou: *Das Jahrhundert*. Zürich, Berlin 2006; und im Anschluss daran Hito Steyerl: Im Reich der Sinne. Polizei-Kunst und die Krise der Repräsentation. In: *eipcp*, 2007. www.eipcp.net/transversal/1007/steyerl/de (02.08.2008). Beide setzen sich vor allem mit den Arbeiten Kasimir Malewitschs auseinander.

Wie neu ist das Videobild?

Reflexivität und Unschärfe

von Adina Lauenburger

Was nun aber die Verdünnung und Verdichtung betrifft, so wird jeder, der auf seine Gedanken achtet und nichts zugestehen will außer dem, das er klar erfaßt, nicht behaupten, daß in den sich verdünnenden oder verdichtenden Körpern irgend etwas anderes vonstatten gehe als eine Veränderung der Gestalt. Es sind nämlich diejenigen Körper dünn, zwischen deren Teilen sich viele mit anderen Körpern angefüllte Zwischenräume finden, und sie verdichten sich nur dadurch, daß ihre Bestandteile, indem sie sich wechselseitig annähern, diese Zwischenräume vermindern oder ganz wegnehmen.¹

Die Beschäftigung mit dem Videobild ist über vielerlei Zugänge möglich. Am Anfang steht fast immer seine Unterscheidung vom Filmbild in Technik, Verwendung und Materialität. So lässt sich das photochemische gegen das elektromagnetische Verfahren, Spielfilm gegen Dokumentarfilm – oder eben das tiefscharfe gegen das flache, grobkörnige, verwackelte, also tendenziell unscharfe Bild abgrenzen. Video lässt sich mühelos als ein vollwertiges Dispositiv beschreiben, das ebenso einen eigenen soziokulturellen Hintergrund – nämlich den des Heimkinos – wie einen direkten Anschluss an künstlerische Praktiken der 1960er Jahre vorzuweisen hat. Zugleich trägt eine eigene Kunstgattung – bekannt als Videokunst – seinen Namen. Nicht zuletzt verdankt auch die Fernsehwissenschaft dieser Unterscheidung einen wesentlichen Forschungsgegenstand. Eine solche Handhabung des Videobildes stellt jedoch die Filmgeschichtsschreibung vor keinerlei Probleme. Als Subkategorie des Films lässt es sich gleichermaßen einverleiben wie loswerden. Parallel halten sich hartnäckige Versuche der Verklärung und der Dämonisierung. Mit Emphase beschwört man das ›Reale‹, das ›Echte‹, das ›Authentische‹ oder das Ende des Kinos. Schaut man sich jedoch Autorenfilme in den 1970er und 80er Jahren an, fällt auf, dass es ganz unterschiedliche Versuche gab, Film- und Videobild miteinander in eine Spielfilmhandlung zu überführen und dabei den fiktionalen Status des Filmbildes und den ›authentischen‹ Charakter des Videobildes mindestens in Frage zu stellen. Trotzdem scheint es schwierig zu sein, das Phänomen Video – das zudem inzwischen das Digitale zum Synonym hat, aber aus meiner Perspektive absolut nicht das Gleiche darstellt – filmgeschichtlich und theoretisch zugleich zu fassen. Der Streit darüber, ob sich das Kino seither grundlegend verändert hat, hält an und bekommt im Gegenteil durch die zunehmende digitale

1 René Descartes: Über die Prinzipien der materiellen Dinge. In: Jörg Dünne; Stephan Günzel (Hg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt am Main 2006, S. 45.

Nachbearbeitung von Filmbildern täglich neue Nahrung. Nicht nur die Filmgeschichtsschreibung, sondern vor allem eine Filmgeschichte der Umbrüche nahm spätestens mit der Einführung des Tonfilms in der Mitte der 1920er Jahre ihren Anfang. Leidenschaftliche Debatten entbrannten um den Status und das Potential des Tons im Film, Debatten, die so oder so ähnlich in Bezug auf die Ausdrucksmittel des Films reproduziert werden, und dies bis heute. Ich mache sie hier zum Ausgangspunkt, um zu zeigen, dass in der Auseinandersetzung mit einem Medienbruch wie dem zwischen Film und Video mehr als technikhistorische Bezüge herauszuarbeiten sind. Theoretische Betrachtungen, die das Gemeinsame der Ausdruckseite beider Medien zum Gegenstand haben, könnten so die tradierten Methoden der Filmgeschichtsschreibung ergänzen. Die Ausgangsfrage des vorliegenden Textes heißt deshalb nicht: Was kann das Video besser als der herkömmliche Film?, sondern: Was war am Filmbild immer schon Video?

I. Begrenzte Fläche und entgrenzter Rand

Zu den Skeptikern gegenüber dem Tonfilm zählte Rudolf Arnheim, zu den intensivsten Auseinandersetzungen mit diesem Thema seine Abhandlung mit dem Titel *Film als Kunst* von 1932, der bereits verschiedene Artikel ab 1928 vorausgegangen waren. Ausgangspunkt dieser umfassenden Schrift zu den Materialbedingungen und Kunstmitteln des Films stellt unter anderem die Debatte um den Filmton dar. Arnheims Position findet sich zunächst ganz grundlegend dort wieder, wo Fotografie und Film nicht als mechanische Abbildungsverfahren verstanden werden. Arnheim konfrontiert die Eigenschaften des Films mit denen des Wirklichkeitssehbildes. Er vergleicht die reale Wahrnehmung mit der filmischen Wiedergabe räumlicher Verhältnisse und entscheidet über das ästhetische Vermögen des Filmbildes zugunsten seiner fehlenden Naturtreue. Ein Hauptaugenmerk legt er dabei auf die Möglichkeiten der künstlerischen Gestaltung des als gerahmt deklarierten Bildes, das zwar »seiner Naturhaftigkeit aufs glücklichste entkleidet« sei, dabei aber stets »zugleich Schauplatz einer ›realen‹ Handlung und flache Ansichtskarte.«² Als vorherrschendes künstlerisches Konzept des Stummfilms der späten Jahre, auf die sich Arnheim hierbei bezieht, gilt die Montage, bei der die Einheit des filmischen Raumes nur eine untergeordnete Rolle spielt, sodass als erste wesentliche Möglichkeiten des Filmbildes die »Projektion von Körpern in die Fläche« und die »Verringerung der Tiefe«³ angeführt werden. Im Tonfilm ist diese am Flächenbild orientierte Ästhetik aus der Sicht Arnheims nicht haltbar. »Leibhaftig« erscheinen ihm dort die agierenden Figuren, jedenfalls so »viel eindringlicher auf den Leib [ge]rückt«,⁴ dass sie ihm den Vergleich mit der Guckkastenbühne

2 Arnheim: *Film als Kunst*. Frankfurt am Main 1932, S. 39.

3 Ebd., S. 50ff und S. 71ff.

4 Rudolf Arnheim: Der tönende Film. (1928) In: Ders.: *Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte. Photographie – Film – Rundfunk*. Frankfurt am Main 2004, S. 68.

des Theaters aufzwingen. So nimmt Arnheim anfangs nur einen »schief erzählten Vorgang« wahr, bei dem »durch den Ton [...] die Handlung dominierend geworden« ist.⁵ Die kunstvolle Montage von Bild und Ton ist zu diesem Zeitpunkt nur vage vorstellbar und gerade der Umschnitt auf ein Detail jenseits der Klangquelle wird als Störung empfunden, obwohl gleichzeitig das »blitzartige Jonglieren«⁶ mit disparaten Raumausschnitten den Zuschauer vor keinerlei Probleme stellt. Das Ringen um ein adäquates Instrumentarium zur Bildbeschreibung wird durch den Tonfilm jedoch nicht unterwandert, sondern im Gegenteil erst angeregt. Und so erscheint das Flächenbild nicht als Produkt, sondern zugleich als Funktion und als Repräsentant der Diskussion. Beschränkt sich Arnheim auch stellenweise darauf, bildwissenschaftliche Definitionen als filmwissenschaftliche Begriffe auszugeben, etwa wenn der Bildrahmen zur Bestimmung der ornamentalen Qualitäten des Bildes herangezogen wird,⁷ weiß er doch zu differenzieren:

»Wenn aus der Geige des gefilmten Virtuosen wirkliche Töne dringen, wird das optische Bild plötzlich plastisch und dinglich. [...] Und sogleich ist auch der Bildrand kein Rahmen mehr, sondern die Begrenzung eines Lochs, eines Theaterraums: – der Ton macht die Filmleinwand zur räumlichen Bühne! Nun liegt aber ein Haupt- und Sonderreiz des Films darin, daß eine Filmszene immer ein Wettstreit: Bildaufteilung und Bewegung in der Fläche contra plastischer Körper und Bewegung im Raum ist. Der Tonfilm hebt dies ästhetisch wichtige Doppelspiel fast restlos auf.«⁸

Die Gegenüberstellung von Optik und ›Plastik‹ sowie von Bildrand und Bühne lässt erkennen, dass die Differenz zwischen Malerei und Theater als Unterscheidungskriterium geltend gemacht wird, um den Film auf die Seite der bildenden statt darstellenden Künste schlagen zu können. Der Aspekt der Bewegung schreibt sich bei Arnheim ein in die Aufteilung der Bildoberfläche. Die sich bewegenden Bilder und die Bewegung der Körper im Bild generieren Strukturen, die von dem an der Malerei geschulten Auge als ästhetisch wahrgenommen werden. Warum ist das für Arnheim so wichtig, obwohl etwa Béla Balázs zeitgleich eine völlig andere Lesart anhand der ›Einstellung‹ vorschlägt:

5 Ebd., S. 68f.

6 Ebd.

7 Vgl. Arnheim 1932, S. 84f: »Und außerdem ist der Bildrahmen die unentbehrliche Voraussetzung für die dekorativen Qualitäten des Bildes: von Raumfüllung, Flächenaufteilung usw. kann man nur sprechen, wenn eine feste Begrenzung da ist, die die Koordinaten für den Aufbau des ›Bildmusters‹ liefert. Aus zwei Wagerechten und zwei Senkrechten ist der Bildrahmen zusammengesetzt. Alle Wagerechten und Senkrechten, die sich im Bild ergeben, werden daher durch diese Koordinaten gestützt. Alle Schrägheiten im Bild wirken nur deshalb schräg, weil die Bildränder gerade, nämlich vertikal oder horizontal sind; denn alle Abweichung braucht ein sichtbares Bezugssystem, das anzeigt, wovon abgewichen wird. In einem guten Filmbild stehen alle Linien und sonstigen Richtungen in einem gut ausbalancierten Verhältnis zueinander oder zum Bildrahmen.«

8 Arnheim 1928, S. 68.

»Durch sie [die Einstellung; A.L.] erleben wir *die Richtungen und das Raumerlebnis anderer Menschen*, die uns sonst keine Kunst mitteilen kann. Vor unseren Augen öffnet sich die Tiefe, in die der Held stürzen, vor uns steigt steil die Höhe auf, die er erklimmen soll. Wir sehen schräg oder verkürzt. Die Stellung der Person im Bild ist *unsere* Einstellung, als würden wir uns ununterbrochen hin und her wenden. Die wechselnden Blickrichtungen suggerieren uns ein stetes Bewegungsgefühl. [...] Durch die Einstellung wird das Bild im Raum lokalisiert.«⁹

Die Oberfläche des Bildes wird hier syntaktisch nicht vom Bewegungsbild abgekoppelt, sondern zu jedem Zeitpunkt in Richtung einer leiblichen Affizierung visuell und gedanklich durchdrungen. Ist die Einstellung bei Balázs eine Kategorie des Intellegiblen, so sind Flächenbild und Bildrahmen bei Arnheim in erster Linie Kategorien der ästhetischen Erfahrung:

»Das, was jeweils innerhalb des Bildes zu sehen war, hatte gerade durch die unwirkliche Flächigkeit des Bildes das Gewollte einer bewußten Komposition. Nicht eine hinderliche, den freien Ausblick verdeckende Beschränkung war dieser Rahmen, sondern er umschloß sehr eindringlich einen Ausschnitt, und erst dies lenkte die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf den kompositionellen Sinn einer bestimmten Gruppierung innerhalb der rechteckig begrenzten Fläche. Wird das Filmbild raumhaft, so liegt es nicht mehr in der Ebene des Rahmens sondern hinter ihm, hat gar keine optische Beziehung mehr zu ihm sondern wirkt als ein bloßes vorgeschaltetes Cachet – zufällig, hinderlich, nicht mehr positiv gestaltend!«¹⁰

Bildrahmen und Flächigkeit stehen in wechselseitiger Abhängigkeit zueinander – und zwar je stärker ein Gegenstand oder eine Person in der gewählten Einstellung gegen oder über den Rand hinausdrängt: »Der Zug braust heran, und unheimlich schnell füllt sich das ganze Bild mit Schwärze, sie flutet schließlich über die Ränder weg.«¹¹ Anhand dieses »rapide[n] Anschwellen[s] der Gegenstandsfläche nach dem Bildrahmen hin«¹² beschreibt Arnheim nicht mehr die dekorativen Funktionen der Verflachung, sondern, dass durch eine gezielte Deperspektivierung die formale Bedeutung des Bildrahmens freigelegt werden kann. Insofern ist nicht das Flächenbild selbst, wohl aber der Rahmen bei Arnheim eine reflexive Kategorie. Die formalen Relationen zwischen Raum, Bewegung und Bildoberfläche werden hierbei greifbar. Das Wechselverhältnis zwischen Flächigkeit und ästhetischer Erfahrung wird also beim »Begrenzen« des Bildes, die Reflexion dieses Verhältnisses beim »Entgrenzen« des Bildrahmens möglich.

Anhand der ausgewählten Passagen bei Arnheim lassen sich nun folgende Dinge zusammenfassen: Der Tonfilm dient zwar der Überführung bestehender technisch-ästhetischer Aspekte des Stummfilms in eine Ästhetik des Flächenbildes, dieses dient jedoch nicht einer einfachen Klassifizierung. Als dezidiert gerahmtes

9 Béla Balázs: Der Geist des Films. In: Ders.: *Schriften zum Film*. Bd. 2: Der Geist des Films. Artikel und Aufsätze 1926–1931. Berlin 1984, S. 71.

10 Arnheim 1932, S. 222.

11 Ebd., S.74.

12 Ebd.

Bild wird es vorgestellt als Ausgangspunkt ästhetischer Erfahrung und formaler Reflexion. Dabei ist es so hochspezifisch, dass es nicht die Allgemeingültigkeit besitzt, die Arnheim ihm gern zuweisen möchte. Das Flächenbild besitzt vielmehr alle Eigenschaften eines ›Bildtyps‹, insofern sich nicht nur verschiedene Phänomene, sondern auch ganz unterschiedliche mediale Zusammenhänge subsumieren lassen. Beide, die Ableitung einer Methode der Reflexion und die Konturierung der Funktionsweise eines Bildtyps, erscheinen hilfreich für eine filmhistorische Einordnung des Videobildes, die nicht die Unterschiede, sondern ästhetische wie theoretische Kontinuitäten zum Gegenstand hat.

II. Schichtbilder

Das formale und reflexive Bezugssystem ›Rand‹ findet bei Arnheim eine Verdoppelung in der ›Kante‹ und in der ›Kontur‹. Die Verringerung der räumlichen Tiefe im Flächenbild lässt das perspektivische Hintereinander über Brüche im Bild augenfällig werden:

»Der Fortfall des räumlichen Eindrucks bringt zweitens eine stärkere Betonung der perspektivischen Überschneidung. Während diese in der Wirklichkeit oder im Stereo-skop nur als ein zufälliges und unwichtiges Hintereinander von Körpern aufgefaßt wird, entstehen im Flächenbild durch Überschneidung sehr eindringliche Schnitte. Hält ein Mensch eine Zeitung so, daß sie mit einer Ecke sein Gesicht überdeckt, so ist diese Ecke aus dem Gesicht beinahe wie ausgesägt, die Begrenzung wird sehr stark empfunden.«¹³

Arnheim selbst zieht aus dieser Entdeckung keinerlei theoretische Schlüsse; für ihn gehören die Einschnitte, die hier bei der Wiedergabe eines gleichmäßig ausgedehnten Raumes als Bildbrüche auftauchen, zur Phänomenologie des Flächenbildes. Die Staffelung der Bildelemente lässt das Bild jedoch zugleich geschichtet erscheinen. Was lässt sich damit anfangen? Neben der Großaufnahme und der Montage, die eine Verflachung des Räumlichen ästhetisch voraussetzten, lässt sich ein weiteres filmisches Mittel ausfindig machen, das bereits um die Jahrhundertwende Anwendung fand, mit Durchsetzung des Tonfilms aber erst einmal fast vollständig verschwand. Die Rede ist von der Doppelbelichtung, auch Überblendung genannt.¹⁴ Die ›Entgrenzung‹ des Bildes mündet hier unentwegt in eine regelrechte ›Entrahmung‹, gleichzeitig haben aber die sich überlagernden Kanten reflexives Potential. Vervielfachen sich bei der Doppelbelichtung die Bezugspunkte der Bildelemente zum Rand unüberschaubar, werden sie bei der Überblendung aufgehoben, sodass Anfang und Ende eines Bildes bzw. einer ganzen Einstellung nicht mehr erkennbar sind. Im klassischen Kino diente die Überblendung hauptsächlich

13 Ebd., S. 28.

14 Beide lassen sich auch voneinander differenzieren. Von einer Doppelbelichtung spricht man gewöhnlich bei einer Fotografie, von einer Überblendung beim Film. Es gibt jedoch auch Filmbilder, die nur doppelt belichtet und nicht szenisch überblendet sind.

der Beschleunigung des Erzählflusses und der Wiedergabe simultaner Ereignisse – so auch zu Beginn der Filme SHANGHAI EXPRESS (1932) und THE SCARLET EMPRESS (1934) von Josef von Sternberg.



Abb. 1–3: SHANGHAI EXPRESS, USA 1932

In der Überblendung (Abb. 1 und 2) lassen sich mehrere Bilder übereinander schieben, um die Gleichzeitigkeit räumlich – oder perspektivisch – getrennter Ereignisse wiederzugeben. So wie bei dieser Bahnhofsszene aus SHANGHAI EXPRESS kann zugleich die Fülle der Menschen und der Blickrichtungen in einer mehrstufigen Überblendung zum Ausdruck gebracht werden, die außerdem eine Fokusverschiebung von Außen (Bahnhof) nach Innen (Zug) suggeriert. Eine Halbtole mit Rückenansicht ist überblendet mit einer Vogelperspektive, die Menschen auf einem Bahnsteig, einen Zug und als Balken, der sich über das gesamte Bild erstreckt, die Ortsbezeichnung des Bahnhofs wiedergibt. Die oberste Bildschicht wird ausgeblendet, während das unterlegte Bild mit dem Schriftzug *Peiping* (*Peiking*) erhalten bleibt. Eine weitere Überblendung zeigt nun – jetzt wieder als Halb-

Wie einen filmhistorischen Überrest führen diese beiden frühen Tonfilme die Überblendung – dieses »Aneinanderpappen verschiedener Einstellungen«, diese »unnatürliche Aufeinanderfolge wechselnder realer Räume«¹⁵ – mit sich. Dabei gilt: Das Bild gewinnt an vertikaler Lesbarkeit je stärker es an Tiefe verliert. Sternberg führt das formale Prinzip der Verdopplung in den genannten Filmen auf eine Weise fort, die nicht mehr einen ›Qualitätsaustausch zwischen Motiven‹¹⁶ darstellt, welche auf der Umkehrbarkeit der Bildschichten beruht, sondern Opazitäten erzeugt, die singuläre Qualitäten erkennen lassen – und zwar insofern sie nicht wie bei der Überblendung beidseitig, sondern nur noch partiell durchlässig sind. Die filmischen Gegenstände dieser Fortsetzung sind neben Rauch und Nebel, vor allem das Netz, der Schleier und die Gardine.

In der Überblendung (Abb. 1 und 2) lassen sich mehrere Bilder übereinander schieben, um die Gleichzeitigkeit räumlich – oder perspektivisch – getrennter Ereignisse wiederzugeben. So wie bei dieser Bahnhofsszene aus SHANGHAI EXPRESS kann zugleich die Fülle der Menschen und der Blickrichtungen in einer mehrstufigen Überblendung zum Ausdruck gebracht werden, die außerdem eine Fokusverschiebung von Außen (Bahnhof) nach Innen (Zug) suggeriert. Eine Halbtole mit Rückenansicht ist überblendet mit einer Vogelperspektive, die Menschen auf einem Bahnsteig, einen Zug und als Balken, der sich über das gesamte Bild erstreckt, die Ortsbezeichnung des Bahnhofs wiedergibt. Die oberste Bildschicht wird ausgeblendet, während das unterlegte Bild mit dem Schriftzug *Peiping* (*Peiking*) erhalten bleibt. Eine weitere Überblendung zeigt nun – jetzt wieder als Halb-

15 Arnheim 1932, S. 223.

16 Vgl. Marc Vernet: *Figures de l'Absence*. Paris 1988, S. 72.

totale – die Vorderansicht zweier Passagiere, die aus ihren Abteilfenstern schauen. Die Bildschichten erscheinen gleichwertig und austauschbar. Nicht das Detail,

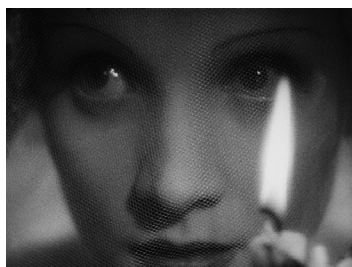


Abb. 4–6: THE SCARLETT EMPRESS, USA
1934

sondern das Ensemble, nicht deren Erfassbarkeit, sondern deren Kombinatorik stehen im Vordergrund. Unübersichtlichkeit kann dabei aufgrund gegenläufig ausgerichteter Linien im Bild entstehen, etwa wenn eine Vertikale eine Horizontale oder Diagonale kreuzt, Undurchsichtigkeit, wenn je helle oder je dunkle Flächen aufeinander stoßen. Dann wird die Flächenhaftigkeit der überlagerten Elemente in eine Zone der Indifferenz überführt. Sternberg führt Effekte der Überlagerung auch durch rasterartige Schatten vor, ohne dabei jedoch eine Verflachung des Bildes anzustreben (Abb. 3). Eine Einstellung aus THE SCARLETT EMPRESS zeigt zudem, dass die Erhaltung des räumlichen Eindrucks auch in einer Überblendung möglich ist, indem die untere Bildschicht von der oberen nicht komplett imprägniert wird (Abb. 4). Flüchtige und instabile Erscheinungen, die dann geistiger bzw. Geisteraktivität zugerechnet werden, lassen sich so darstellen. Und tatsächlich war diese Verwendungsweise in den 1920er Jahren sehr verbreitet. Während nun bei einer Überblendung die Konturen der überlagerten Bilder zugunsten einer kantenlosen Durchsichtigkeit aufgelöst werden können, führen Netz, Schleier und Gardine zu einer weniger beliebigen, aber zugleich ungleichmäßigeren Eintrübung des Bildes – und zwar hauptsächlich dann, wenn sich die Materialität des Gewebes in die Bildstruktur einschreibt. Es lassen sich demnach Effekte der Überlagerung (Doppelbelichtung, Schatten) von solchen der Auflagerung und der Verwebung unterscheiden. Wird bei der Überblendung außerdem ein elementarer Bruch im räumlichen Kontinuum der Bildgründe zugleich hergestellt und verborgen, ein Bruch, der in der Narration komplett und in der vollständigen Sichtbarkeit der Bildteile aufgeht, wird bei einer stofflichen Eintrübung nur eine teil-/stückweise Unterbrechung im räumlichen Gefüge vorgenommen, die oft auch eine zeitliche

sondern das Ensemble, nicht deren Erfassbarkeit, sondern deren Kombinatorik stehen im Vordergrund. Unübersichtlichkeit kann dabei aufgrund gegenläufig ausgerichteter Linien im Bild entstehen, etwa wenn eine Vertikale eine Horizontale oder Diagonale kreuzt, Undurchsichtigkeit, wenn je helle oder je dunkle Flächen aufeinander stoßen. Dann wird die Flächenhaftigkeit der überlagerten Elemente in eine Zone der Indifferenz überführt. Sternberg führt Effekte der Überlagerung auch durch rasterartige Schatten vor, ohne dabei jedoch eine Verflachung des Bildes anzustreben (Abb. 3).

Eine Einstellung aus THE SCARLETT EMPRESS zeigt zudem, dass die Erhaltung des räumlichen Eindrucks auch in einer Überblendung möglich ist, indem die untere Bildschicht von der oberen nicht komplett imprägniert wird (Abb. 4). Flüchtige und instabile Erscheinungen, die dann geistiger bzw. Geisteraktivität zugerechnet werden, lassen sich so darstellen. Und tatsächlich war diese Verwendungsweise in den 1920er Jahren sehr verbreitet. Während nun bei einer Überblendung die Konturen der überlagerten Bilder zugunsten einer kantenlosen Durchsichtigkeit aufgelöst werden können, führen Netz, Schleier und Gardine zu einer weniger beliebigen, aber zugleich ungleichmäßigeren Eintrübung des

Stockung markiert. Welche Stufen der Eintrübung sind durch die Verwendung von Geweben möglich? In der Vermählungsszene von *THE SCARLETT EMPRESS* (Abb.



Abb. 7–9: *THE SCARLETT EMPRESS*, USA
1934

5 und 6) ist das Gesicht von Marlene Dietrich mit einem sehr feinmaschigen Schleier bedeckt, der sich parallel zum Flackern der Kerze und im Takt des Atmens hebt und senkt. Das Gesicht erscheint flächig, weil der Schleier das Licht der Umgebung und der Kerze an den Maschen reflektiert und absorbiert. Der Versuch, den Schleier durch eine Schärfeverlagerung zu durchdringen, mündet jedoch in einer Weichzeichnung der Gesichtskonturen. Die Unschärfe, die dabei das Netz im Teint des Gesichts aufgehen lässt, gibt dem Gesicht plastische Züge und dennoch dem gesamten Bild eine Atmosphäre der Entrücktheit. Durch ein sehr grobes oder ornamental vordefiniertes Gardinenmuster (Abb. 7 bis 12) kann die Ausdrucksseite eines Körpers oder Gesichts noch stärker entzogen werden. Nur dort, wo kein Licht die Gardine trifft, das sonst das Muster zum Vorschein bringt, wird der Filmraum erkennbar (Abb. 7). Der Abstand zwischen den Objekten und der transparenten Schicht entscheidet ebenso über den Grad der Verflachung und die Art der lokalen Begrenzung, wie über Sicht- und Unsichtbarkeit des Designs – aber nicht zuletzt auch über dessen Reflexionskraft. Über das Muster ergreift nämlich das Licht von allen Bereichen des Raumes oder des Körpers Besitz, die es unmittelbar berührt (Abb. 9).

Hell und Dunkel zirkulieren mit der Bewegung des Stoffes und lassen sich nur entlang der Gardinenkante sichtbar voneinander scheiden. Der Einsatz des Lichts bestimmt dabei über den Entzug von Bildelementen oder die Durchdringung des eingeebneten Bildraums. Indirekte Beleuchtung verwebt das Ornament mit der Oberfläche des Bildes und den direkt darunter liegenden Körpern (Abb. 10), direkte Beleuchtung lässt das Ornament dagegen im Vorgang der Lichtreflexion zu einer opaken Schicht werden, die nur durch exakte Schärfeverlagerungen durchdrungen werden kann (Abb. 11 und 12). Bildgrund und Gewebe verschmelzen hierbei gra-

duell, ohne definierbare Ränder zu erzeugen. Gleichzeitig wird das Gesicht von den opaken Gewebesparten durchwirkt und mit mehr oder weniger Leucht- bzw. Ausdruckskraft ausgestattet. Die Bewegung der Gardine definiert das Licht und bündelt zugleich seine formgebenden Qualitäten. Und so scheint es, als ließe sich anhand der Reflexionen auf einer eingeschobenen, materialen Bildschicht über das Verhältnis von Bewegung und Bild nachdenken. Gehen wir noch einen Schritt weiter.

Der Vorhang des Himmelbettes, der sich auch hier wie ein Schleier über Marlene Dietrichs erschöpftes Gesicht legt (Abb. 14), verleiht dem ganzen Bild eine gleichmäßige – wiederum bewegliche – Rasterung: Das Gesicht wird zugleich – wenn auch ausdrücklicher als bisher – auf Distanz gebracht und mit der Oberfläche des Bildes verwebt/verklebt, die der Schleier bildet. Der Kristall aber, der den knappen Raum zwischen Gardine und Gesicht drehend durchkreuzt (Abb. 15), erzeugt Spiegelungen, die die Konturen des Gesichts zwar weiterhin erscheinen und verschwinden lassen, jedoch jetzt nicht mehr synchron zur Bewegung des Stoffes. Die Unschärfe, die hierbei auf der visuellen und auf einer kategorialen Ebene ins Spiel kommt, ist eine Figur des Oszillierens, die am Schwingen des Gewebes statthat. An diesem Beispiel lässt sich noch einmal konkretisieren, worin der Unterschied zwischen der Durchlässigkeit von Bildschichten und der Qualität

einer Opazität besteht: Durch eine konsequente Enttiefung des Bildes und eine maximale Verwebung der Bildelemente kann auch eine formale Erschöpfung erreicht werden, bei der zunächst Hell und Dunkel nur noch als Schattierungen der Bildoberfläche erscheinen. Je stärker der Fokus aber auf die bildfüllende Struktur des Netzes gerichtet ist, umso mehr versinken die Linien und ihr Dazwischen in einer Unschärfe, die durch das Zusammenspiel von Absorption und Reflexion für die Ausbreitung eines Schillerns über das ganze Bild sorgt. Die Bildteile sind nicht länger einfach beleuchtet, sondern mittels der hellen oder gar weißen Flächen

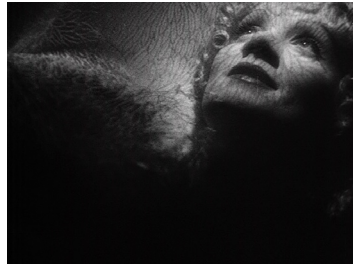


Abb. 10–12: THE SCARLETT EMPRESS, USA 1934

punktuell gesättigt. Der Bildraum bekommt durch dieses »Abenteuer des Lichts mit dem Weiß«¹⁷, wie Gilles Deleuze es nennt, Volumen.¹⁸ Flächigkeit heißt jetzt

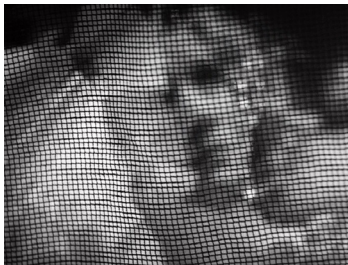
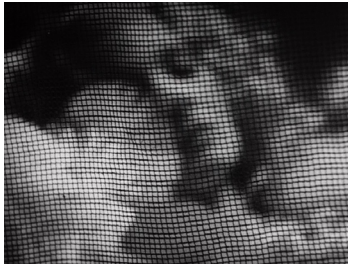


Abb. 13–15: THE SCARLETT EMPRESS, USA 1934

qualitative Dichte. Die so erzeugte Oberflächenspannung revidiert nachhaltig die räumliche Tiefe des Bildes, nicht aber dessen Ausdehnung, denn die Unschärfe der Oszillation ist hier zwar ein Modus der Einebnung, nicht aber der ›Räumung‹:

»Freilich erwacht die Distinktion stets von neuem aus diesem flockigen Schnee. Unzerstörbar ist das Oszillierende in der Oszillation, durch die jederzeit verhindert wird, daß es sich in die eine oder in die andere Seite auflöst bzw. in eine unwahrscheinliche Annahme beider.«¹⁹

Erinnern wir uns noch einmal: Balázs behauptet, durch die Einstellung werde das Bild im Raum lokalisiert. Der Film verstand sich jedoch schon immer auch als diejenige Kunst, die den Raum ins Bild holt. Verschiedene Methoden sind hierfür etabliert worden und bis heute gültig: Von der einfachen Kamerafahrt bis zur Plansequenz, vom Schwenk bis zum Zoom lassen sich dabei die Arten benennen, die den Raum über Bewegung einfangen. Durch Überlagerung oder Verunschärfung wird der Filmraum jedoch nicht einfach ausgeblendet. Seine Elemente verdichten sich und verändern dabei ihre Erscheinungsform. Der Bildrand, der noch bei Arnheim das Flächenbild definiert, verliert hierbei sowohl seine rahmende als auch re-

17 Gilles Deleuze: *Das Bewegungsbild. Kino 1*. Frankfurt am Main 1989, S. 132.

18 Vgl. Deleuze, S. 131f: »Später allerdings, bei der Geburt ihres Kindes, wird das Gesicht der jungen Frau zwischen dem Weiß einer Verschleierung und dem Weiß des Kissens und der Laken, auf denen sie ruht, erfaßt, bis hin zu dem erstaunlichen Bild, das vom Video stammen könnte, auf dem das Gesicht nur noch eine geometrische Verzierung des Schleiers zu sein scheint. Denn der weiße Bereich selbst wird seinerseits umrandet, durch einen sich darüberlegenden Schleier oder ein Netz verdoppelt, der ihm Volumen oder vielmehr das gibt, was man in der Ozeanographie Untiefe (und in der Malerei geringe Tiefe) nennt. [...] Zwischen dem Weiß des Schleiers und dem Hintergrundweiß befindet sich das Gesicht wie ein Fisch, es kann zugunsten einer Unschärfe – einer ›Verwacklung‹ – an Kontur einbüßen, ohne im geringsten an Reflexionskraft zu verlieren.«

19 Vgl. Jean-Luc Nancy: *Am Grund der Bilder*. Zürich/Berlin 2006, S. 125.

flektierende Funktion. Die Reflexion, so scheint es, ist in das Bild gewandert und macht sich Kanten, Risse und Löcher zunutze, die der Eintrübung widerstehen. Folgt man nun Balázs weiter, findet sich genau hier die Möglichkeit, Lichtreflexion und Reflexivität zusammen zu denken:

»Durch die Einstellung kann aber auch der Raum in das Bild reflektiert werden. In der Großaufnahme etwa ist die Umgebung nicht zu sehen, aber ihre Atmosphäre liegt wie ein Niederschlag auf dem herausgehobenen Bild. Wie in einem Fokus fängt die Großaufnahme die Lichter und Schatten des Raumes auf. Wir müssten allein an einem Gesicht sehen können, welcher Art der Raum ist, in dem sich der betreffende Mensch befindet.«²⁰

Ein solcherart verdichteter Raum aus Licht und Schatten, der sich nur noch als Information auf einem Gesicht, einem Körper oder einem Gegenstand wie Niederschlag abgelagert, lässt sich in den beschriebenen und vielen anderen Bildern finden. Diese Bilder ähneln sich und erreichen die Verdichtung doch über unterschiedliche technische und stilistische Mittel. Sie sind zudem nicht an ein Medium gebunden. Im Videobild treten sie auf genauso fesselnde und doch konsequentere Weise zutage. Unter Verwendung eines Videosynthesizers radikalisiert beispielsweise Thierry Kuntzel in seinen Kurzfilmen das Eindampfen der Rauminformation auf einem sehr hohen Abstraktionsniveau, um das Verhältnis von Licht, Bewegung und Bildwerdung, von Reflexion und Reflexivität kenntlich zu machen. Graduelle Erscheinungen und Auflösungen spielen auch hier eine wesentliche Rolle:

»For example, at the beginning of NOSTOS I, on the screen which has changed imperceptibly from blue to white, a form appears, hardly visible, indistinct, and moves upward, disappearing and reappearing all the while, like the beating of a wing perceived, then lost against the sky: soon we realize that this is part of an arm, of a shoulder, taken from a body, lit in such a way that the eye follows it, and sees nothing else. When the body begins to take shape, in the joining together of still disjointed fragments, and a window-frame emerges, the beating becomes more intense, suggesting a flickering effect, but far more meaningful, since it is anchored in the body of the image: a special modification of the frequency (similar to a noise-bar) underpins this constant appearance-disappearance, an effect which is no more than variations of light on a body without volume whose very precariousness introduces the possibility of sight.«²¹

Diese Möglichkeit, durch Denaturalisierung der Elemente Sichtbarkeit zu erzeugen, wird als reflexives Vermögen des Bildes beschrieben. Diese Elemente – anwesend, doch ohne sichtbare Effekte von Präsenz – haben nur noch wenig Ähnlichkeit mit denen in Sternbergs Filmen. Und doch besitzen sie die gleiche Funktionalität.

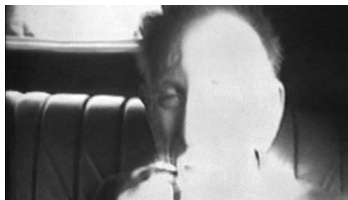


Abb. 16: Wim Wenders, NICK'S FILM – LIGHTNING OVER WATER, USA 1980

20 Balázs, S. 71f.

21 Raymond Bellour: Thierry Kuntzel and the Return of Writing. In: *Camera Obscura*, No. 11, Fall 1983, S. 34f.

Abbildungen

Screenshots aus DVDs: SHANGHAI EXPRESS (78 Min., Süddeutsche Zeitung GmbH, 2008); SCARLETT EMPRESS (100 Min., Universal); NICK'S FILM: LIGHTNING OVER WATER (86 Min., Kinowelt Home Entertainment, 2005)

Das neue Fernsehen und die Historizität des Dispositivs

von Daniela Wentz

I

Ist man willens, etwas über ›Fernsehen und das Neue‹ in Erfahrung zu bringen, so sieht man sich sogleich mit mindestens zwei grundlegenden Problemen konfrontiert.

Denn ist neuerdings vom zeitgenössischen Fernsehen die Rede, so sucht man beinahe überall vergeblich das ›Neue‹, trifft vielmehr auf sein Gegenteil, auf Auflösung, Entgrenzung, gar auf sein ›Ende‹. Nicht nur im außer-akademischen Bereich diskutiert man gegenwärtig Probleme, Möglichkeiten und Konsequenzen der vor allem technologischen und institutionellen Transformationen des Mediums. Dem ›Ende des Fernsehens‹ werden derzeit auch Tagungen und Konferenzen gewidmet, die nicht allein die (Selbst-)Abschaffung des nicht mehr neuen und schon gar nichts Neues hervorbringenden, sondern vielmehr veralteten und obsolet gewordenen Mediums diskutieren wollen,¹ sondern auch der Wissenschaft seiner Erforschung.²

Steht man den Endzeiterwartungen auch eher gelassen gegenüber, davon ausgehend, das Fernsehen sei in seiner Geschichte schon immer fortlaufenden Modifikationen unterworfen gewesen, so kommt man dennoch oder vielleicht auch gerade aus diesem Grund nicht umhin, sich der Frage anzuschließen, die Markus Stauff an den Anfang seiner »Machtanalyse« des »neuen Fernsehens« stellt: »Wie beschreibt man ein ›neues‹ Fernsehen, das sich (noch) fortlaufend verändert und zahlreiche konkurrierende Formen realisiert?«³

Zur Beantwortung seiner Frage richtet Stauff seine Aufmerksamkeit auf eben genau jene »Veränderungsprozesse und die Heterogenitäten des gegenwärtigen Fernsehens«, wie etwa neue Techniken des Digitalen und neue Sende- und

1 Die Schlagworte sind allgemein bekannt: Digitalisierung, Konvergenz, WebTV, Video on Demand etc.

2 So lautet beispielsweise der Titel einer Tagung, die 2009 in Amsterdam stattfinden wird: »The Ends of Television: Logics Perspectives Entanglements«. In ihrem Call for papers fragen die Veranstalter, wenn auch rhetorisch: »Is TV as we know it dead? Does TV Studies have any relevance in a world of media convergence? Are we at risk of becoming gravediggers of an obsolete medium rather than innovators in a cross-medial regime?« (<http://www.hum.uva.nl/asca/news.cfm/86EF574A-1321-BoBE-A4E-043C23CC4B2EB>, letzter Zugriff 9.1.09).

3 Markus Stauff: »Das neue Fernsehen«. *Machtanalyse, Gouvernementalität und digitale Medien*. Münster u. a. 2005a, S. 8.

Programmstrukturen, die er als die entscheidenden Merkmale und Mechanismen identifiziert, mit deren Hilfe das Fernsehen seine gesellschaftliche Funktion ausübe, seine Macht- und Subjekteffekte hervorbringe. »Das ›Neue‹ des gegenwärtigen Fernsehens resultiert aus einer Veränderung der gesamten Anordnung des Mediums, aus einer Modifikation der Relationen zwischen Apparaten, Programmen, Praktiken und Diskursen.«⁴

Vor diesem Hintergrund plädiert Stauff für eine Neuakzentuierung des Dispositivbegriffs, wie er in der Medienwissenschaft verwendet wird. Aus deren Perspektive lässt sich der Begriff wissenschaftshistorisch auf mindestens zwei zentrale Bezugspunkte zurückführen: zum einen sind dies die machttheoretischen Arbeiten Michel Foucaults, in denen der Begriff nicht explizit auf mediale Phänomene, sondern auf ganz verschiedene Bereiche bezogen wird, und in denen er verstanden wird als »ein entschieden heterogenes Ensemble, das Diskurse, Institutionen, architekturelle Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebenso wie Ungesagtes umfaßt. [...] Das Dispositiv selbst ist das Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann.«⁵

Zum anderen findet sich der Begriff prominent in der Kinotheorie der 1970er Jahre, die das Zusammenspiel des räumlichen Arrangements der Kino-Situation mit der Wahrnehmung der Zuschauer_innen⁶ zu fassen versuchte, insbesondere im Hinblick auf ihre ideologischen Effekte und weitgehend unabhängig von der Analyse einzelner Filme. Die Einbeziehung der Betrachter_innen in den Bildraum, und die damit verbundenen Identifikationsprozesse, Subjektivierungs- und Objektivierungsverfahren waren die Punkte, an denen die Dispositiv- oder Apparatustheorie ansetzte, welche, so Volker Wortmann, »aufgrund der dem Apparat innewohnenden Perspektivlogik das Filmbild unter den generellen Verdacht stellte, bürgerliches Subjektverständnis affirmativ zu verschleiern«.⁷ Der Fokus lag auf genau derjenigen räumlichen Anordnung, die, in der Verschränkung von Bildraum und Rezeptionsraum, im Falle der Apparatustheorie der dunkle Raum des Kinos, ein »spezifisches Feld der Sichtbarkeit«⁸ ausbildet, welchem »the ideology inherent

4 Ebd., S. 109.

5 Michel Foucault: *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin 1978, S. 119f.

6 Im Sinne einer Annäherung an eine geschlechtergerechte Sprache verwende ich den Unterstrich. Die durch ihn symbolisierte Leerstelle soll Platz einräumen für Menschen, die sich im System der Zweigeschlechtlichkeit nicht repräsentiert sehen.

7 Volker Wortmann: Bild und Raum: Versuch einer epistemologischen Begründung medialer Raumkonstruktionen. In: Ders., G. Wartemann, D. Roesner: *Szenische Orte – Mediale Räume*. Hildesheim 2005, S. 176.

8 Stauff 2005a, S. 137.

in perspective«⁹ eingeschrieben ist und die den Zuschauer_innen vorbestimmte Subjektpositionen geradezu aufzwingt.

Damit ist mindestens eine Gemeinsamkeit der beiden Dispositivtheoriepositionen skizziert, nämlich ihre Produktivität für die Analyse räumlicher Arrangements, in der Apparatustheorie der Raum des Kinos, bei Foucault etwa das Gefängnis, – je nach Perspektive als eigenes Dispositiv der Organisation von Blick und (Un-)Sichtbarkeit oder als Teil eines Dispositivs, nämlich desjenigen der Disziplin¹⁰ –, als auch der zentrale Unterschied markiert, der in der Konzeptionalisierung der Machteffekte liegt. Bildet das Kino in der Perspektive der Apparatustheorie eine verallgemeinernde und eindeutige Machtmaschinerie aus, fasst Foucault die Machteffekte weitaus differenzierter in Registern der Produktivität und Heterogenität.

In seiner kritischen Bestandsaufnahme der dispositivtheoretischen Ansätze der Medienwissenschaft konstatiert Stauff, dass sich diese des Begriffs vor allem dahingehend bedienen, als dass sie die »subjektive und gesellschaftliche Wirksamkeit von Einzelmedien in der Regel damit [erklären], dass diese durch ihre materielle Anordnung nicht nur den symbolischen Prozessen (›innerhalb‹ des Mediums), sondern auch der Wahrnehmung und ›Nutzung‹ des Mediums eindeutige Vorgaben machen.«¹¹ Insbesondere hinsichtlich des Fernsehens seien solche auf Eindeutigkeit und einen repressiven Machtbegriff ausgelegten Ansätze aber unbrauchbar. In Anlehnung an Foucaults Analyse des Dispositivs der Sexualität und sein Modell der Gouvernementalität plädiert er deshalb für eine doppelte Verschiebung des Dispositivbegriffs und seiner Verwendung für eine Analyse des ›neuen Fernsehens‹: weg von einem Modell und Regime der Sichtbarkeit, hin zu dem einer Regierungs- und Selbsttechnologie, und, damit verbunden, weg von der Eindeutigkeit hin zur Heterogenität.

Der theoretische Einsatz Stauffs, der Einbezug des Heterogenen und Veränderlichen als Teilelement, als Strategie und vor allem als dauerhaftes Merkmal des televisiven Dispositivs, kommt der Dynamisierung des Dispositivbegriffs, wie ihn Gilles Deleuze konzipiert, sehr nahe. Denn eine Konsequenz einer Philosophie der Dispositive, schreibt Deleuze mit Blick auf Foucault, »besteh[e] in einer Änderung der Orientierung: diese wendet sich vom Ewigen ab, um das Neue aufzunehmen. Das Neue ist nicht dazu bestimmt, die Mode, sondern vielmehr die den Dispositiven folgende variable Kreativität zu bezeichnen – entsprechend der Frage, die im 20. Jahrhundert allmählich zum Tragen kommt: Wie ist in der Welt die Produktion von etwas Neuem möglich?«¹²

9 Jean Louis Baudry, 1970, zit. in Stauff, 2005a, S.138.

10 Michel Foucault: *Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M 2004.

11 Stauff 2005a, S. 110.

12 Gilles Deleuze: Was ist ein Dispositiv? In: François Ewald, Bernhard Waldenfels (Hg.): *Spiele der Wahrheit. Michel Foucaults Denken*. Frankfurt/M 1991, S. 153–162, S. 158.

Ein derart verstandenes Konzept des Dispositivs, als einerseits dynamisches Gefüge, und andererseits und in Konsequenz, als ein diese Dynamik einbeziehender »Denk- und Beschreibungsansatz«¹³ desselben, ist in der Lage, ein zugleich methodologisches wie historiographisches Problem, nämlich die Frage nach der epistemologischen Fass- und Erfahrbarkeit des Neuen, beherrschbar zu machen. Denn der eventuelle Widerspruch zwischen zwei Aussagen reiche nicht aus, so Deleuze weiter, »um sie voneinander zu unterscheiden, noch um die Neuartigkeit der einen im Vergleich zur anderen hervorzuheben.«¹⁴ Eine solche Dynamisierung fragt deshalb nicht nach der »Originalität einer Aussage«, sondern vielmehr nach der »Neuartigkeit der Ordnung des Aussagens«.¹⁵ So verstanden ist das Dispositiv keinesfalls stabil, sondern veränderbar, fähig zur Transformation. Es ist niemals a-historisch, sondern besitzt notwendigerweise eine Geschichte, muss immer im Werden begriffen werden. »In jedem Dispositiv muss man unterscheiden zwischen dem was wir sind (was wir schon nicht mehr sind), und dem, was wir im Begriff sind zu werden: *der Anteil der Geschichte und der Anteil des Aktuellen*.«¹⁶ Das Neue und Alte, das Aktuelle und die Geschichte sind damit immer aufeinander verwiesen, bilden jedoch nicht das Spannungsfeld innerhalb dessen das Dispositiv sich transformiert, sondern sind gleichsam die Ergebnisse oder Produkte der Transformation. Geschichte, so schreibt auch Lorenz Engell, »ist ein Produkt nicht eines externen Beobachter- oder Beschreibungsstandpunkts, sondern vielmehr ein Produkt oder ein Zustand des jeweiligen Systems, d.h. hier des jeweiligen Mediums selbst. [...] Sie wird vom sich entwickelnden System selbst generiert, und zwar in dem Moment, in dem dieses System Zugriff nehmen kann auf frühere, nicht mehr andauernde Entwicklungszustände und -schritte.«¹⁷ Geschichte setze so stets ein Selbstverhältnis voraus, die Fähigkeit zur Gewinnung eines Selbstbildes, welche wiederum an Bedingungen der Systemorganisation, also den Grad an Komplexität des Systems, geknüpft seien, wie etwa Reflexivität und Selbstreferentialität.¹⁸ Nicht nur vergangene Zustände des Dispositivs werden so als vergangene zugänglich, also bezugsfähig, operationalisierbar, auch das Neue wird so beschreibbar als ein Zustand innerhalb des Prozesses der Entwicklung des Selbstbezugs des Mediums.

Geht man also einerseits mit Stauff davon aus, das »neue Fernsehen« zeichne sich insbesondere durch eine, durchaus auch im materiellen Sinne verstandene, Heterogenität und Uneindeutigkeit aus, und andererseits aber, mit Deleuze und

13 Lorenz Engell: Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien. In: Ders., Joseph Vogl (Hg.): *Mediale Historiographien*. (= Archiv für Mediengeschichte 1). Weimar 2001, S. 33–56, S. 41.

14 Deleuze, S. 195.

15 Ebd.

16 Ebd., S. 160 (Hervorhebung im Original).

17 Engell, S. 45.

18 Ebd., S. 46.

Engell, dass Dispositive stets im Werden und Wandel begriffen werden müssen, so steht die Frage nach seinem Dispositiv für das Fernsehen immer schon auf dem Spiel. Ist schon die ›traditionelle‹, ›klassische‹ Rezeptionssituation im privaten Haushalt weniger als im Kino mit einer »starren« körperlichen Positionierung verbunden, und scheint so auch die Vorstrukturierung des Blicks schwächer zu normieren,¹⁹ so ist in Zeiten mobiler Medientechnologien, Public viewing und Bahn-TV, um nur einige zu nennen, fernsehen prinzipiell überall möglich. Die Rezeptionssituation des zeitgenössischen Fernsehens, das räumliche Arrangement der Verschaltung von Bildraum und Zuschauerraum, ist als nachgerade ubiquitär zu bezeichnen, – und damit paradoxerweise endgültig prekär geworden.

Vielleicht nimmt es deshalb nicht wunder, ist aber nichtsdestotrotz bemerkenswert, dass gerade im zeitgenössischen Fernsehen Formen und Formate der Häuslichkeit und der Familie nach wie vor Konjunktur besitzen, oder, mit Blick auf das viel beschriebene Ende des Fernsehens formuliert, noch immer eine erstaunliche Vitalität beweisen.²⁰

Es genügt nun aber, Deleuze folgend, keinesfalls, die dominante Thematisierung von Häuslichkeit und familialem Raum lediglich als Beleg der Heterogenitäts-These zu lesen, und darauf zu verweisen, dass Fernsehen eben in der Lage sei, widersprüchliche Aussagen zu beinhalten, Häuslichkeit somit den Status des Alten zuzuweisen. Denn schließlich ist auch die Verschränkung des Fernsehens mit dem häuslichen Raum keinesfalls eine Selbstverständlichkeit (gewesen), dies zeigen allein die Suchbewegungen des Fernsehens nach einem geeigneten Rezeptionsraum in seiner Anfangsphase. Fernsehen, anders als etwa das Kino und das Theater, und ähnlich wie etwa das Telefon, das Radio, der Rechner, etabliert nicht von Anfang an einen festen Ort, ein eindeutiges räumliches Gefüge, sondern versucht sich an allerlei Formen (z. B. an den (halb-)öffentlichen Fernsehstuben), bis es sich schließlich als »Wohnzimmermedium familiärer Privatheit«²¹ etabliert.

Der häusliche Raum ist damit also keinesfalls als stabiles Element des Fernsehdispositivs zu identifizieren, sondern vielmehr immer schon als sein Problem. Wenn das Fernsehen trotz seiner Entgrenzungen und Transformationen aber nach wie vor in zahlreichen Formen diesen zu seinem Thema macht, dann hätte eine Analyse des ›neuen Fernsehens‹ genau dort nach der »Neuartigkeit der Ordnung des Aussagens« zu suchen. Denn dies würde bedeuten, dass der Raum der

19 ›Glance‹, der zerstreute Blick, anstelle des kinospezifischen ›Gaze‹ ist an anderer Stelle als Differenzkriterium angeführt worden (Ellis, 1992, zit. in Stauff, 2005a, S. 145).

20 Zum Beleg dieser These seien an dieser Stelle einige genannt: die Serie *DESPERATE HOUSEWIVES* (2004ff.), die Doku-Soaps *FRAUENTAUSCH* (2003ff.), *DIE SUPER-NANNY* (2004ff.), *WE ARE FAMILY! SO LEBT DEUTSCHLAND* (2006ff.), die Ratgeber – und Home-Makeover-Shows *LIEBLING, WIR BRINGEN DIE KINDER UM* (2006), *ZU HAUSE IM GLÜCK – UNSER EINZUG IN EIN NEUES LEBEN* (2005ff.), *WOHNEN NACH WUNSCH* (2004ff.), diverseste Kochsendungen etc.

21 Siegfried Zielinski: *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*. Reinbeck b. Hamburg 1989, S. 8.

Familie im zeitgenössischen Fernsehen genau der Ort ist, an dem das Fernsehen Zugriff nimmt auf »frühere Zustände seiner selbst«, der Ort mithin, an dem das Dispositivproblem des Fernsehens virulent wird. Er wäre dann auch der Ort, an dem die Frage nach Alt und Neu, nach Aktuellem und Geschichte, vom Fernsehen selbst verhandelt und ins Bild gesetzt wird.

An diesem Punkt unterscheidet sich mein Vorschlag einer Analyse des »neuen Fernsehens« von der Vorgehensweise Stauffs. Zwar kommt auch er, allerdings ganz klar in historischer Perspektive, zu dem Ergebnis, dass sich trotz der uneindeutigen Anordnung gerade in der Häuslichkeit, die zwar die dispositive Struktur des Fernsehens »auf den ersten Blick in Frage stell[e],«²² das Medium als raumstrukturierender Mechanismus zu erkennen gäbe. Häuslichkeit lasse sich, so Stauff, gleichermaßen als Werkzeug und Wirkung des Dispositivs Fernsehen verstehen, indem sie die Menschen in sinnhafter Weise in die häusliche Wohnung einbinde.

»Während Häuslichkeit mithilfe von Fernsehen definiert wird, ist sie in der Umkehrung der Ausgangspunkt, um bestimmte Sende- und Vermittlungsformen plausibel zu machen. (...) Fernsehen wäre demnach zwar nicht als eine stabile Topologie – im Sinne einer eindeutigen Achse Apparat-Subjekt – zu beschreiben, hätte aber dennoch Effekte für die Strukturierung und Relationierung unterschiedlicher Räume, für die sinnhafte Verortung der Subjekte darin oder für zeitliche und kulturelle Differenzierungsprozesse.«²³

Obgleich, oder gerade wegen der konstatierten engen Beziehung, die das Fernsehen zum Raum der Familie unterhielt/unterhält, fragt Stauff nicht danach, auf welche Weise etwa Bildraum und Zuschauerraum in eine Verhältnis gesetzt werden, vielmehr richtet er den Blick nun auf »die zunehmende Individualisierung der Mediennutzung« und »Formen medialer Interaktivität«,²⁴ statt auf die Transformationen dieses Verhältnisses.

Seine, wie erwähnt, am Foucaultschen Konzept der Gouvernementalität geschulte Analyse interessiert sich in diesem Zusammenhang vor allem für die Verbundenheit des Mediums mit anderen Praktiken und Institutionen, womit er vor allem Paratexte meint, die auf die Regulierung und richtige Nutzung des Mediums und auf seine Handhabung zielen. Stauff schlägt an anderer Stelle vor, genau dann von einer Gouvernementalität der Medien zu sprechen, »wenn Medien gerade dadurch, dass sie problematisiert und somit zum Objekt von Sorge und Anleitung werden, zur Anleitung von Verhaltensweisen sowie zur Verschränkung von Fremdführung und Selbstführung beitragen.«²⁵ Das Medium ist in diesem Sinne vornehmlich Zweck und Ziel des Regierungshandelns und Instrument nur inso-

22 Stauff 2005a, S. 146.

23 Ebd., S. 147.

24 Ebd., S. 178.

25 Markus Stauff: Zur Gouvernementalität der Medien. Fernsehen als »Problem« und »Instrument«. In: Ders., Daniel Gethmann (Hg.): *Politiken der Medien*. Zürich, Berlin 2005b, S. 89–110, S. 93.

fern als die Effekte, die es zeitigt wiederum Ergebnis seiner eigenen Bearbeitung durch das Regierungshandeln sind.

Mein Vorschlag wäre nun, in Anlehnung an Deleuze und Engell, das Medium als Technologie zu begreifen, das Probleme bearbeitet, die es selbst generiert und konstituiert, dass es in diesem Sinne nicht nur ein Instrument von Regierung ist, sondern, – und in diesem Sinne autonomer als das von Stauff beschriebene – selbst Verfahren, Techniken und Diskurse ausbildet, die es ihm erlauben, soziale Beziehungen, Verhaltensweisen und Handhabungen seiner selbst zu regieren. Auch in den Termini der Gouvernamentalität wäre der Sachverhalt des Fernsehens als Regierungstechnologie der Familie dann auch genau dort interessant, wo er im Fernsehen selbst mitgeführt wird.

Ich möchte dementsprechend im Folgenden zeigen, dass die Beziehung zwischen Fernsehen und familiärem Zuschauerraum zuallererst ein *Problem* des Fernsehens ist, das es auf unterschiedliche Weise und in bestimmten Raumkonstellationen verhandelt, und dass es ihm dabei um nicht mehr und nicht weniger geht als um seine dispositive Struktur selbst.

II

Insbesondere die Arbeiten Lynn Spigels haben gezeigt, wie sich das Fernsehen da, wo es auftaucht, nämlich nach dem Zweiten Weltkrieg, tief in die Formierung der westlichen Nachkriegsgesellschaften und deren familiären Leitbilder einschreibt, und zwar nicht nur, indem es das, was wir unter Familienleben verstehen und verstanden, definiert, problematisiert, – kurz bearbeitet, sondern indem es den familiären Lebenszusammenhang und Alltag so unter seinen Zugriff setzt, dass es ihn regelrecht hervorbringt.²⁶ Fokus ihrer Analysen ist dabei insbesondere die Figur der Hausfrau nicht nur als ideale Zuschauerin, sondern regelrecht als Ziel und Instrument der Wirkungsweise des Fernsehens, und umgekehrt das Fernsehen als Instrument der Selbstregierung für die Hausfrau, wobei sich konkrete Handlungsanleitungen, etwa im Verkaufsfernsehen, mit bestimmten Darstellungsweisen, etwa in der Familienserie, der Soap, Sitcom oder dem Werbefernsehen verbinden.²⁷ Beziehen sich ihre Analysen ausschließlich auf das US-amerikanische Fernsehen, so lässt sich jedoch auch in Deutschland spätestens seit den 1960er Jahren, als zu dem Zeitpunkt, an dem das Fernsehen auch hier den Status eines Alltagsmediums erreicht, der Versuch des Fernsehens erkennen, sein Publikum als Familie zu adressieren und sein eigenes Familienidealbild wiederum im Fernsehen sichtbar zu machen. Dass beispielsweise bereits die erste west-deutsche Familienserie, FAMILIE SCHÖLERMANN (1954–1960) als typisch deutsche Normfamilie eingeführt werden sollte, zeigt sich schon alleine an der formalen Ausgestaltung: Die Tageszeit

26 Lynn Spigel: *Make room for TV. Television and the family ideal in postwar America*. Chicago 1992.

27 Vgl. ebd., vor allem S. 73–98.

der Diegese entsprach genau der Tageszeit der Ausstrahlung, nämlich zwischen 20 und 21 Uhr. Diese Tatsache, und das immer gleiche Setting des Wohnzimmers, in dem die Familie beim Abendessen saß, sollten nicht nur dazu dienen, Familie als Konzept zu problematisieren und zu normativieren, sondern auch dazu, sich strukturell mit dem familiären Alltag zu Hause zu verschränken. Die Zuschauer_innen sollten das Gefühl haben, den Nachbarn ins Wohnzimmer schauen zu können. Bezeichnenderweise lautet der vollständige Titel der Serie dementsprechend: DIE FAMILIE SCHÖLERMANN. UNSERE NACHBARN HEUTE ABEND.

Reflexiv wird dieser Vorgang dann in einer spezifisch televisiven Darstellungsweise des familiären Raumes, wie sie sich vor allem in der Familien-Sitcom seit den 1980er Jahren bis heute beobachten lässt, und die sich vor allem von ihrem Kamerastandpunkt her definiert.²⁸ Die Kameraperspektive ist dabei eine weitestgehend statische, wenn überhaupt, dann nur auf lateraler Ebene bewegte, und nimmt in den meisten Fällen eine Position gegenüber dem Familiensofa ein, also dort, wo sich »normalerweise« der Fernseher befindet. Es entsteht so eine imaginäre Spiegelungsstruktur dahingehend, als dass die Zuschauer_innen den Eindruck gewinnen, sie blickten durch den Fernseher in den Raum hinein, direkt auf das Sofa, welches ihrem eigenen, das ebenfalls vor dem Fernseher positioniert ist, somit quasi gegenübersteht. Es entsteht ein reflexives Moment, da sie, sich mit der Kameraperspektive identifizierend, auf den Fernseher »zurückgeworfen« werden, so dass sie es wären, kehrte man die Perspektive um, die sich aus dem Bildraum mittels des Fernsehers im Wohnzimmer beobachtet vorfänden. Selbst wenn die tatsächliche Rezeptionssituation nicht mit der hier beschriebenen übereinstimmt, so ist doch der Effekt durch die Kamera als Stellvertreter des Fernsehers der gleiche. Der Effekt lässt sich hier nicht mehr mit, »so wie man reinschaut, schaut es raus«,²⁹ beschreiben, sondern vielmehr mit »wir schauen uns selbst beim Zuschauen zu«. Darüber hinaus wird durch die imaginäre Verdoppelung des Wohnzimmers sichtbar, wie ein Wohnzimmer angeordnet und ausgestattet sein muss (nämlich natürlich mit einem Fernseher), und so der fiktive Bildraum mit seinem imaginären Rezeptionsraum funktional verschränkt. Die beschriebene Raumdarstellung des Fernsehens bildet so ein reflexives Moment aus, welches die dispositive Einschreibung des Fernsehens ins Familienleben einerseits imaginär im Bildraum, andererseits durch räumliche Anordnung selbst thematisiert und damit problematisiert. Karl Siereck formuliert: »Der Gegenschuß einer TV-Einstellung ist nicht die nächste TV-Einstellung, sondern die Welt des Sehers.«³⁰ Meint Siereck hier

28 Zu finden etwa in: MARRIED WITH CHILDREN (1987–97), ROSEANNE (1988–97), UNHAPPILY EVER AFTER (1995–99), FAMILY MATTERS (1989–98), KING OF QUEENS (1998–2007) u. a.

29 Vgl. Lorenz Engell: *Konzepte der Television*. Vorlesung WS 04/05, Vorlesung 10: Die Familie und der Raum des Fernsehens. (<http://www.uni-weimar.de/medien/philosophie/lehre/wso405/konzeptedertelevision.htm>). [01.03.2008].

30 Karl Siereck: *Aus der Bildhaft: Filmanalyse als Kinoästhetik*. Wien 1993, S. 88.

zwar das genaue Gegenteil dessen, was ich versuche zu zeigen, nämlich ein fehlendes Potential des Fernsehens, imaginäre Räume zu bilden, so könnte es doch nicht treffender formuliert werden. Der Gegenschuß der Sofaeinstellung ist nicht ein anderer Aspekt desselben Raumes, sondern mein eigenes Wohnzimmer. Mit anderen Worten, der sichtbare Bildraum, wie er sich hier zeigt, enthält zugleich ein Unsichtbares; ein Unsichtbares, welches imaginär, als Raumbild gewissermaßen, Form gewinnt. Über dieses Verhältnis von Sichtbarem und Unsichtbarem im Raum der Sitcom, so eine erste Schlussfolgerung, enthält das Fernsehen sein dispositives Gefüge in imaginärer Form.

In ähnlicher Weise, jedoch zunächst weniger über das Verhältnis von Sichtbarem und Unsichtbarem, sondern viel mehr über das Verhältnis von Sichtbarem und Hörbarem lässt sich das Raumgefüge der Serie *DESPERATE HOUSEWIVES*³¹ erschließen. Die erste Einstellung der Serie zeigt uns aus der Höhe ihr Setting, eine Strasse namens Wisteria Lane der fiktiven us-amerikanischen Vorstadt Fairview, mit Einfamilienhäusern in Pastell und Veranden im Landhausstil, um sich anschließend in einer langsamen Kamerafahrt hinunter zu bewegen und am Gartenzaun eines Hauses zu verweilen, aus dem heraus eine Frau tritt. An dieser Stelle beginnt der Off-Kommentar mit den Worten: »Mein Name ist Mary Alice Young, wenn sie die heutige Morgenzeitung aufschlagen, werden Sie vielleicht auf einen Artikel stoßen über den ungewöhnlichen Tag, den ich letzte Woche erlebte.«

Spätestens wenn sich die Erläuterungen zum Tagesablauf mit den Tätigkeiten zu decken beginnen, die damit enden, dass sich die Person im Bild eine Kugel in den Kopf schießt, wird klar, dass es sich bei der Sprecherin aus dem Off und der Frau im Bild um dieselbe Person handeln muss. Über den Kommentar der zum jetzigen Zeitpunkt bereits toten Mary Alice verschränken sich hier die Zeitebene des »vergangenen Donnerstags« und die der Gegenwart der Erzählung. Diese Trennung der hörbaren Stimme von ihrem gleichzeitig sichtbaren Subjekt ermöglicht nicht nur die Überlagerung zweier unterschiedlicher Zeiten, einer Zeit des Vergangenen, und einer Zeit der Gegenwart, sondern errichtet auch zwei unterschiedliche, wenngleich miteinander verbundene Räume, einen rein akustischen Raum und den sichtbaren Bildraum. Das sprechende Subjekt bleibt dabei unsichtbar, und spricht zu uns aus einem Raum, der sich vom Bildraum radikal unterscheidet: das Reich der Toten ließe sich vermuten, ein transzendentaler Raum jedenfalls, der sich in den Zuschauerraum ausdehnt. Auf diese Weise erfährt in der Loslösung der Stimme von ihrem Körper nicht nur deren phantasmatische Einheit eine Durchkreuzung, sondern auch das sichtbare Bild eine Grenzüberschreitung. Auch für Mary Ann Doane stellt die vom Körper losgelöste Stimme eine Irritierung des Verhältnisses von Bild- und Tonebene dar. Entgegen der geläufigen Auffassung,

31 *DESPERATE HOUSEWIVES* (2004ff.)

wonach dieses Verhältnis ein hierarchisches sei, welches den Ton der Bildebene unterordne, Ton als vom Bild abhängig denke, wird das Voice-off bei Doane von seiner raumerzeugenden Funktion her gefasst, als eine Instanz nämlich, welche die unterschiedlichen räumlichen Dimensionen, – hier des Kinos –, nicht nur in ein spezifisches Verhältnis zueinander setzt, sondern sich als eine der Bedingungen erweist, die Raumerfahrung erst möglich macht.

»The voice-off deepens the diegesis, gives it an extent which exceeds that of the image, and thus supports the claim that there is a space in the fictional world which the camera does not register. In its own way, it accounts for lost space. The voice-off is a sound which is first and foremost in the service of the film's construction of space and only indirectly in the service of the image.«³²

Besitzt die raumbildende Funktion des Voice-offs oder Voiceovers für Doane den Effekt einer »hallucination as power over space«,³³ so geschieht hier bei *Desperate Housewives* in der zwei verschiedene Zeitebenen überlagernden Verschränkung von Ton und Bild, so könnte man es formulieren, eine *hallucination as power over time*.

Denn die Räume sind es, die hier die unterschiedlichen Zeitschichten erst ermöglichen, hervorbringen, – und nicht etwa umgekehrt. Über den gesamten Verlauf der Serie wird es die Stimme von Mary Alice sein, die das Leben der 5 *Desperate Housewives*, die mit ihren Familien in der Wisteria Lane leben, aus dem Off kommentiert. Insofern vermittelt die Stimme zwischen dem Verfahren des Voice-offs einerseits, welches in der Klassifizierung von Doane immer als zu einem bestimmten Körper gehörend ausgewiesen, und in der Diegese meist auch an diesen zurückgegeben wird, und dem körperlosen Voiceover-Verfahren andererseits, wie man es aus Dokumentarfilmen, vor allem aber aus dem Fernsehen kennt. Die Vermittlung zwischen diesen beiden unterschiedlichen Verfahren des Off-Tons geschieht in *DESPERATE HOUSEWIVES* jedoch nicht durch den Wechsel des einen in den jeweils anderen Modus. Mary Alices Stimme oszilliert beständig zwischen beiden Polen, ist immer Voice-off und Voice-over zugleich, und doch keines von beiden. Sind diese unterschiedlichen Modi zunächst dadurch gerechtfertigt, dass Mary Alice eben nicht mehr Teil dieser Welt, und ihre Anwesenheit im Bild deshalb immer als Zeit der Vergangenheit markiert ist, ihre reine Hörbarkeit jedoch der Gegenwart zukommt, kommt es im weiteren Verlauf der Episode jedoch zu einer zusätzlichen Irritierung des Raum-Zeit-Gefüges. Denn Mary Alice ist auch in der Erzählebene der Gegenwart im Bild, nicht nur ihre Stimme, auch ihr Körper oszilliert auf der Schwelle nicht nur zwei verschiedener Zeiten, sondern auch verschiedener Räume.

32 Mary Ann Doane: *The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space*. In: Philip Rosen u. a. (Hg.): *Narrative, apparatus, ideology*. 1986. S. 335–348, S. 340.

33 Ebd., S. 343.

Ihre körperliche Wahrnehmbarkeit verdankt sich dabei aber eben sehr viel weniger deutlich der Sichtbarkeit der Toten, ihrer physischen Erscheinung im Bild, als vielmehr ästhetischen Strategien, die ihrer Stimme Körperlichkeit geben, ohne dass etwa ein Körper sichtbar wäre.

Die Rede ist hier vor allem von einer Kameraführung, die die Kamera mit Mary Alices Blick identifiziert und sie derart in das Bild integriert, sie dort nachgerade physisch wahrnehmbar werden lässt. So schwebt etwa auch in der letzten Sequenz der Pilot-Episode die Kamera/Mary Alice vom Himmel herab, um sich zu den beieinander stehenden befreundeten Nachbarinnen zu gesellen, die sich vor Mary Alices Haus versammelt haben. Es scheint, als nähmen die Freundinnen Mary Alice in ihren Kreis auf (sie stehen in einem Halbrund), als Susan nach der Entdeckung des geheimnisvollen erpresserischen Briefes, den Mary Alice an ihrem Todestag erhielt, in Richtung der Kamera und damit in Richtung der Leerstelle des Kreises schauend die Frage stellt: »Mary Alice, was hast du getan?« Der an dieser Stelle eigentlich zu erwartende Gegenschuss auf eine anwesende Mary Alice bleibt zwar notwendigerweise aus, nichtsdestoweniger ist es aber gerade diese Auslassung, die eine Irritation hervorruft. Denn der Effekt, der durch diese Auslassung, diese gefühlte Leerstelle verursacht wird, ähnelt dem der bereits diskutierten *Sofaeinstellung* der Sitcom: zum einen schenkt es einem Unsichtbaren Materialität, dort dem nicht sichtbaren Fernseher, hier der toten Mary Alice, zum anderen stellt es die Abgeschlossenheit des diegetischen Universums innerhalb der Diegese selbst in Frage, und macht damit auch ein mögliches Außen, einen anderen Raum denkbar. Nach dieser Szene schwebt die Kamera sich langsam entfernend, »engelsgleich«, wie sie vom Himmel herabkam, zu diesem wieder hinauf, das letzte Bild dieser Episode zeigt genau wie das erste die Wisteria Lane aus der Vogelperspektive. Ebenso wie Mary Alices Stimme scheint also auch der Kamerablick aus einem transzendentalen Raum, einem Außen der Wisteria Lane zu kommen, und sie dorthin wieder zu verlassen. Diese beiden Ebenen, der akustische Raum, der durch das Voiceover eröffnet wird, und der Kamerablick, der als Mary Alices Blick die Geheimnisse der Wisteria Lane aufdeckt und begleitet, sind gerade auf Grund ihrer Verschränkung als vom diegetischen Raum unterschieden, als Blick von außen auf den eigentlichen Handlungsraum der Serie identifizierbar. Gleich einem Re-entry wird mittels der Kameraführung der mit der Stimme Mary Alices aufgeschlossene und von der eigentlichen Diegese unterschiedene *transzendente* Raum in den Bildraum wieder eingeführt. Das dabei unterschiedene Außen, wie die Serie es hier imaginiert, ist jedoch nicht wie im Falle der Sitcom das Wohnzimmer der Zuschauer_innen. Denn mit der hier beschriebenen Wiedereinführung des Außen in den Bildraum wird zwar die Unterscheidung Innen/Außen erst denkbar, die vorgeführte extradiegetische Referenz jedoch zugleich als eine intramediale erkennbar gemacht. So paradox es klingen mag: die auf diese Weise vollzogene Umkehrung des Verhältnis-

ses von Innen und Außen, von Diegese und Extradiegese lässt zwar das diegetische Universum prekär und durchlässig werden, erreicht damit aber den gegenteiligen Effekt, nämlich die Thematisierung seiner Abgeschlossenheit selbst. Das Außen macht deutlich, dass nichts dieser Welt entkommen kann, – augenscheinlich nicht einmal die Toten. Genau wie Mary Alices Stimme siedelt auch *DESPERATE HOUSEWIVES* so in einem Zwischenraum, begreift sich selbst als hermetische Welt, unterschieden von einem Außen, das es nicht gibt, oder vielmehr nicht geben kann.

Auch in der räumlichen Inszenierung ihres Schauplatzes findet die abgeschlossene Welt der *Desperate Housewives* ihre Entsprechung. Denn die *Wisteria Lane* ist eine Sackgasse, wie sie typischer für eine us-amerikanische Vorstadt nicht sein könnte. Ihre besondere Bestimmung erfahren diese Formationen aus Stichwegen in den sogenannten ›Gated Communities‹, den ganz und gar abgeschotteten Wohngegenden der bevorzugt weißen oberen Mittelschicht, zu der ja auch das Personal der Serie gehört.

Und in diesem Sinne erweist es sich auch als wenig ratsam, die ausgestellte Kulissenhaftigkeit der pastellfarbenen *Wisteria Lane* zu verlassen, denn auf der Handlungsebene stellen sich die äußerst spärlich vorkommenden außerhalb gelegenen Orte als durchaus lebensgefährlich heraus. Susan wird in einer dunklen Gasse überfallen, Lynette während einer Geiselnahme in einem Supermarkt gar angeschossen, wobei dieses Geschehen wiederum live von der gesamten Nachbarschaft an Brees Fernseher verfolgt wird. Neu hinzuziehende Nachbarn verbergen allesamt dunkle Geheimnisse, es ist rätselhaft, woher sie kommen, und auch wohin sie gehen, sobald sie die Nachbarschaft wieder verlassen. Die *Wisteria Lane* ist somit nicht nur der zufällige Handlungsort der Serie, sondern unerlässliche Bedingung der Möglichkeit der in ihr auftretenden Ereignisse. Wie ein Schachbrett – und dies ist sowohl räumlich als auch funktional zu verstehen – determiniert sie die Relationen und Handlungen der Personen, die vor allem über Blick- und Lagebeziehungen und Positionsänderungen über die beiden Straßenseiten hinweg funktionieren.

Schließlich ist es sicherlich auch kein Zufall, dass *Fairview*, der fiktive Name der Stadt, in der die Serie spielt, einer der am häufigsten vorkommenden Städtenamen in den USA ist. In beinahe jedem Bundesstaat gibt es ein oder zwei Städte mit diesem Namen. *Fairview* kann also notwendigerweise weder für sich, noch für eine konkrete Verortung des Handlungsortes stehen. Im Gegenteil: *Fairview* ist die All-American-Suburb, beansprucht für sich den Status der Allgemeingültigkeit als amerikanische Vorstadt par excellence. Und auch hier erweist sich das Fernsehen als der Referenzhorizont der Serie. Denn unterhält etwa der Film ein besonderes Verhältnis zur modernen Großstadt, indem beide nicht nur derselben Epoche entstammen, sondern strukturell ähnliche Wahrnehmungen und Erfah-

rungen modellieren,³⁴ so ist der privilegierte Topos des Fernsehens die Vorstadt. Insbesondere die bereits erwähnte Lynn Spiegel hat aufs Ausführlichste analysiert, auf welche Weise sich das Fernsehen funktional mit den Bedürfnissen der entstehenden Konsumgesellschaft und der ihr entsprechenden Lebens- und Wohnform der Vorstadt-Mittelstandsfamilie verschränkt, indem beide eben nicht nur zur gleichen Zeit entstehen, sondern sich gegenseitig befeuern und befördern.³⁵

Der Gegenschuss von *Desperate Housewives*, um Karl Sierek noch einmal zu bemühen, ist also nicht mehr das Wohnzimmer der Zuschauer_innen, sondern vor allem das Fernsehen selbst. Die »Neuartigkeit der Ordnung des Aussagens« besteht bereits in einem Ins-Verhältnis-Setzen des Anteils der Geschichte und des Aktuellen, des Alten und des Neuen, das vom Fernsehen selbst vorgenommen wird. *Desperate Housewives* nimmt Bezug nicht nur auf frühere Zustände seiner selbst, sondern problematisiert auf der Handlungsebene, über das Setting und Dekor, sowie über die Verschränkung verschiedener Räume die immer schon phantasmatische Beziehung des Fernsehens zu diesem *anderen* Raum, der etwas ganz anderes ist als das Fernsehen, und doch zugleich einer seiner medialen Voraussetzungen: der Raum der Familie. In *DESPERATE HOUSEWIVES*, so ließe sich formulieren, kommt das Dispositiv des Fernsehens schließlich zu sich selbst.

Am schönsten ist es eben zu Hause.

34 Vgl. hierzu Oliver Fahle: Die Stadt als Spielfeld. In: Rainer Leschke, J. Venus (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007, S. 225–238.

35 Vgl. Spiegel; vgl. auch Lorenz Engell: Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: Stefan Münker, A. Roesler, M. Sandbothe (Hg.): *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Frankfurt/M 2003, S. 53–77.

Stadt Land Favela

Raumkonzepte des neuen brasilianischen Films

von Martin Schlesinger

»Our cinema is new because the Brazilian man is new and the problematic of Brazil is new and our light is new and therefore our films are born differently from the European cinemas.«¹

Der Ansatz dieses Aufsatzes ist neu! Beziehungsweise könnte er es sein – oder er war es eventuell einmal – und diese Behauptung kann so für sich stehen, ohne zu wissen, was sie in den Gegenwarten, in denen dieser Text geschrieben wurde, bedeutet hat, und was sie nun bei der Aktualisierung durch das Lesen aussagt. Zumindest möchte der Autor der Aufforderung der Herausgeber dieses Bandes folgen, und anhand des eigenen Gegenstands darüber nachdenken, wie ›die‹ Medienwissenschaft – und in diesem Fall speziell die Philosophie des Films als Beobachtung und Beschreibung der Film-Philosophie – Gegenwärtiges und Neues beobachten und beschreiben kann, wieso und wie sie das augenblicklich tut, und in welchem Verhältnis diese Arbeit mit gegenwärtigen Medien und der Gegenwart der Medien selbst steht. Denn in der Tat stellte sich diese Frage der Handhabung und Erfassung der Gegenwart auch bei einer Auseinandersetzung mit neuen brasilianischen Filmen seit Anfang der 1990er-Jahre.

Cinema da Retomada – Wieder neues Kino

Der Goldene Bär für den Film *TROPA DE ELITE* (*THE ELITE SQUAD*, José Padilha, 2007) auf der Berlinale 2008 zeigte, was sich bereits seit Jahren abzeichnet: Brasilien ist eine der thematisch und ästhetisch außergewöhnlichsten Kinokulturen. Nach den erfolgreichen Zeiten des Cinema Novo, des neuen politischen Kinos der 1950er und 1960er, brach die brasilianische Filmproduktion nach dem Ende der Militärdiktatur 1985 und während der allmählichen Demokratisierung Anfang der 1990er nahezu vollständig zusammen.² Erst neue Gesetzgebungen führten 1993 wieder zu einem Produktionsanstieg. Kommerziell erfolgreiche und künstlerisch auffallende Filme wie *CENTRAL DO BRASIL* (*CENTRAL STATION*, Walter Salles, 1998) oder *CIDADE DE DEUS* (*CITY OF GOD*, Fernando Meirelles und Kátia Lund, 2002) fanden international Anerkennung. Dieser Boom, der sich über mehrere Jahre erstreckte, wurde als ›Retomada do Cinema Brasileiro‹, als Wiederaufnahme des bra-

1 <http://www.tempoglauber.com.br/english/cinemanovo.html> (20.08.2008).

2 Vgl. Lúcia Nagib: Introduction. In: Dies. (Hg.): *The New Brazilian Cinema*. New York 2003, xvii–xxvi, hier: xvii ff.

silianischen Kinos bezeichnet.³ Dennoch konnte bis heute keine wirklich funktionierende Filmindustrie mit Studiosystem errichtet werden. Noch immer beklagen sich Filmemacher über die Versäumnisse in der Produktions-, Distributions- und Vorführpolitik, durch welche viele Filme wenig oder sogar niemals rezipiert werden, und durch die bis heute keine Produktionsgrundlagen entstanden, bei denen mittels der Einnahmen gezeigter Filme neue Filme finanziert werden können.⁴

Neben der Wiederaufnahme der Produktion wurde die Wiederkehr in den 1990ern vor allem auch von brasilianischen Filmwissenschaftlern als ein theoretischer Nullpunkt beschrieben, wobei sie auf der Suche nach filmgeschichtlicher Kontinuität ein Vorher und ein Nachher aufzeigten, und insbesondere die Beziehungen der neuen Filme zum Cinema Novo in den Fokus rückten. Auch wenn sich die brasilianische Filmwissenschaft nicht einig darüber ist, was dieser Bruch bedeutet, wie er genannt werden kann und ob er eventuell zu Ende ist, wird dieser Einschnitt als ein ästhetischer beschrieben.⁵

Altes Neues Kino / Neues Neues Kino

Vor allem Ivana Bentes hat mit ihrer zum Schlagwort gewordenen Bezeichnung »Cosmética da Fome« (Kosmetik des Hungers) versucht, ästhetische Unterschiede zwischen dem alten neuen Kino, dem Cinema Novo, und dem neuen neuen Kino, dem Cinema da Retomada, zu definieren.⁶ Ihre Beschreibung des Aussehens der neuen Filme als »Kosmetik des Hungers« bezieht sich auf den Text »Eztetyka da Fome«⁷ (Ästhetik des Hungers) des wohl bekanntesten brasilianischen Regisseurs Glauber Rocha, der mit diesem 1965 das berühmteste Manifest der Cinema Novo-Bewegung verfasste. In diesem beklagte sich Rocha, dass europäische Beobachter das Elend Lateinamerikas nicht als ein tragisches Symptom wahrnehmen, sondern als rein ästhetisches Objekt konsumieren. Dadurch, dass die Lateinamerikaner ihre Armut den Europäern nicht richtig vermitteln, könnten diese das Elend auch nicht richtig verstehen. Um dieses Problem zu lösen, entwarf Rocha ein kinematografisches Programm für einen Kampf mit audiovisuellen Waffen, für eine ethisch

3 Hauptreferenzen zum »Cinema da Retomada« sind: Daniel Caetano (Hg.): *Cinema brasileiro 1995–2005. Ensaios sobre uma década*. Rio de Janeiro 2005; Sidney Ferreira Leite: *Cinema Brasileiro. Das origins à retomada*. São Paulo 2005; Lúcia Nagib (Hg.): *The New Brazilian Cinema*. New York 2003; Luiz Zanin Oricchio: *Cinema de novo. Um balanço crítico da Retomada*. São Paulo 2003.

4 Vgl. Carlos Diegues: *The cinema that Brazil deserves*. In: Nagib, S. 23–35.

5 Manche Quellen sind der Ansicht, dass der Begriff »Retomada« unangebracht ist und dass diese Phase des brasilianischen Kinos aufgrund fehlender ästhetischer Schwerpunkte namenlos bleiben wird. Vgl. Daniel Caetano u. a.: 1995–2005: *Histórico de uma década*. In: Ders., S. 11–47, hier: S. 11.

6 Ivana Bentes: *The sertão and the favela in contemporary Brazilian film*. In: Nagib, S. 121–137.

7 Glauber Rocha: *An Esthetic of Hunger*. In: Randal Johnson, Robert Stam: *Brazilian cinema*. New York 1995, S. 69–71. Orig. G. Rocha: *Eztetyka da Fome*. In: Ders.: *Revolução do Cinema Novo*. São Paulo 2004, S. 63–67. Das Manifest müsste portugiesisch korrekt »Estética da Fome« heißen. Die eigenartige Schreibweise Rochas, die nicht nur in diesem Text auftaucht, kann als Verfremdungseffekt interpretiert werden, der die Leser zum aktiven Entziffern und somit möglicherweise zum besseren Verstehen lotsen soll.

richtige, revolutionäre filmische Ausdrucksweise, die er als »Ästhetik der Gewalt« bezeichnete.⁸ Nach neorealistischem Vorbild und im Namen des »povo«, des armen Volkes, das zu Zeiten der aufkommenden Diktatur fehlte, nicht als Nation existierte, und das deshalb durch die Filme geschaffen werden sollte,⁹ galt das Filmen sozialer Probleme als geradezu einzige Existenzberechtigung für brasilianische Regisseure. Im Mittelpunkt standen, erstens, die Darstellung des Kontrasts zwischen Arm und Reich; zweitens, gewaltsame Konflikte, die Menschen in Armut zu lösen haben; drittens, die Auseinandersetzung mit dem durch die Sklavenkultur geprägten Rassismus; sowie viertens, die Religiosität der armen Bevölkerung.¹⁰

Die Entstehung und filmische Konstruktionen dieser Ästhetik der Gewalt sind dabei mit bestimmten Orten verbunden, an denen Erzählungen möglich werden, wie sie nur für das und im brasilianischen Kino möglich sind. Dies sind nicht unbedingt reale Orte, sondern Filmschauplätze, filmische Bildräume, mit Charakteren, die in spezifischen Narrationen Sinngeschichten fortführen, die das brasilianische Kino seit Jahrzehnten produziert und immer wieder neu gedacht hat. Grundlegend geht es dabei um drei Gebiete, die miteinander in Beziehung stehen: Das wäre erstens, die an die Städte angrenzende oder inmitten der Stadt erbaute Favela, eine spezielle Form von Armensiedlung; zweitens, die Großstädte wie São Paulo und Rio de Janeiro und deren spezielle Favela-Formen; und drittens, der sogenannte Sertão, das trockene Hinterland mit seinen Savannen im Nordosten Brasiliens, das, vergleichbar mit dem nordamerikanischen Monument Valley, durch viele Filme zu einem mythischen, symbolischen wie imaginären Filmort geworden ist. Mit diesen bestimmten Orten sind im Cinema Novo gewisse ästhetische Vorstellungen und technische Vorgehensweisen verbunden. In Anlehnung an neorealistische Strategien wurde z. B. 1964 in Glauber Rochas *DEUS E O DIABO NA TERRA DO SOL* (GOTT UND TEUFEL IM LAND DER SONNE) der Sertão mit Handkamera in einem blendenden, kontrastreichen Licht ohne Filter porträtiert, wodurch das harte Leben in diesem Gebiet für den Kinzuschauer sinnlich erfahrbar gemacht werden sollte.

Ivana Bentes bemerkt, dass das brasilianische Kino der 1990er von einem völlig anderen »look«, von einem neuen »image« geprägt ist, das sich nicht mehr als real, authentisch und angemessen, sondern vielmehr als glamourös, primitiv folkloristisch, und kommerziell beschreiben lässt: »It is a move from the »aesthetics« to the »cosmetics« of hunger, from the »camera-in-hand and idea-in-mind« (a hand-to-hand battle with reality) to the steadicam, a camera that surfs on reality, a narrative that values the beauty and the good quality of the image, and is often dominated by conventional techniques and narratives.«¹¹ Die Volksvertreter dieses neuen Kinos,

8 Vgl. Rocha 2004, S. 66.

9 Vgl. Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild*. Kino 2. Frankfurt/M. 1991, S. 277–288.

10 Vgl. Regina Aggio: *Cinema Novo. Neues brasilianisches Kino 1954–1964*. Remscheid 2005, S. 119.

11 Bentes, S. 125.

die marginalisierten filmischen Protagonisten, die aus dem Hinterland oder den Favelas kommen, können nun nicht mehr gegen die unmenschlichen Bedingungen rebellieren und zur Schaffung eines Volkes beitragen. Ihre spärlichen sozialen Aufstiegschancen führen sie direkt in die Kulturindustrie, die sie als bloße Rohmateriallieferanten ausbeutet und vermarktet. Anhand der populären Filmfigur des Favela-Komponisten, der sich durch seine Musik Zugang zur besseren Welt der reichen Stadtviertel verschaffen kann, zeigt sich laut Bentes in mehreren Filmen die neuartige Befreiungsutopie: »If one is not respected as a citizen, then one will be respected as a media character or a criminal. In both cases, the only way out, the only possible redemption, is through fame and popularity in the media.«¹²

Medien der Gegenwart / Gegenwart der Medien

Mit ihrem Vergleich von ›alten‹ Filmen mit ›neuen‹ Filmen hat Ivana Bentes eine bedeutende Beschreibung eines größeren ästhetischen Wandels zur filmwissenschaftlichen Debatte in Brasilien beigetragen. Die Bezeichnung dieser neuen Ästhetik als Kosmetik ist allerdings weniger zufriedenstellend und kann nur Ausgangspunkt für folgende Konzeptbildungen brasilianischer Filme sein. Denn, so kann man behaupten, »daß die Filme heute anders aussehen, ist mehr als Kosmetik.«¹³

Ausgehend von einem Überblick über Filmanalysen brasilianischer Journalisten und Wissenschaftler bestehen eben die Fragen, welche die Herausgeber dieses FFK-Bandes als allgemeinen Rahmen für unterschiedlichste Gegenstände vorgegeben haben: Mit welchen Methoden lässt sich diese unbestimmte, neue Gegenwart des brasilianischen Films erfassen, historisch einordnen und systematisieren? Wie kann eine ästhetische Veränderung des heterogenen Filmgeschehens analysiert werden ohne am traditionellen Kanon und an der Ideologie des Cinema Novo zu verhaften? Lässt sich dabei von wirklich strukturellen dispositiven Veränderungen sprechen und nicht nur von oberflächlichen, modischen, kosmetischen?¹⁴ Und in welchem Verhältnis stehen darüber hinaus Beobachtungen und Beschreibungen zu einer Gegenwart der Medien selbst?

Während des Aufkommens des Cinema Novo schien es unproblematisch gewesen zu sein, Filme und kulturelle Bewegungen als ›neu‹ zu betiteln. Das Neue wurde damals sofort gegenwärtig von Regisseuren, die manchmal zugleich (ihre eigenen) Theoretiker waren, unter Rückbezug auf Vorbilder¹⁵ und der Distanzie-

12 Ebd., S. 136. Siehe auch Ivana Bentes: Das Copyright des Elends und das Bild als Kapital. In: Stephan Lanz (Hg.): *City of COOP. Ersatzökonomien und städtische Bewegungen in Rio de Janeiro und Buenos Aires*. Berlin 2004, S. 75–89.

13 Lorenz Engell: *Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte*. Frankfurt/M. 1992, S. 104.

14 Nach Gilles Deleuze zählt die »Neuheit des Aussagesystems«. Vgl. Gilles Deleuze: Was ist ein Dispositiv? In: Ders.: *Schizophrenie und Gesellschaft. Texte und Gespräche von 1975 bis 1995*. Frankfurt/M. 2005, S. 322–331, hier: S. 328.

15 Für Glauber Rocha war z. B. der Filmemacher Humberto Mauro ein nationales Vorbild.

rung von Antagonisten¹⁶ postuliert: neue Techniken, wie Handkameras; eine neue programmatische Filmästhetik; neue Theorien, die während des Erscheinens der Filme publiziert wurden; die Entstehung eines neuen Volkes, durch die Produktion von Filmen; eine neue Kultur usw.

Auch heute könnte eine Forderung des Neuen und eine Untersuchung brasilianischer Filme, mit dem Produktionseinbruch Anfang der 1990er als Orientierungsmarke, von derartigen Elementen ausgehen und durch sie legitimiert werden: von Apparaten, Techniken, Institutionen, die an der Produktion von Filmen, im Feld des Filmischen beteiligt sind, und sich auf den Film als »dispositive[n] Kern«¹⁷ auswirken; und ebenso von kulturellen Praktiken und einem spezifischen Umgang mit Film.¹⁸ Der Begriff des Dispositivs ist hierfür »ein Konstrukt oder ein Denk- und Beschreibungsansatz gerade medialer Phänomene, in dem materielle Gegebenheiten und Beschaffenheiten apparativer, technischer Objekte mit physiologischen, psychologischen, epistemologischen und soziologischen Strukturen verschränkbar gemacht werden.«¹⁹ Medienwissenschaftler interessieren sich für dispositive Ereignisse, materielle und immaterielle Strukturen, die je nach narrativem Verfahren als Evolution oder Geschichte den Medien zugeschrieben, oder als selbstreflexive Geschichte der Medien beobachtet werden können.²⁰ Dabei, und das wäre eine Annäherung an die Fragestellung dieses FFK-Bandes, erforscht die Medienwissenschaft immer schon die Gegenwart, auch wenn sie sich mit Vergangenem beschäftigt. Sie erkundet die Medien, die Beobachtungen von Historischem ermöglichen, die Bedingungen der Beobachtung und die Schichten, in denen Medien ihre Geschichtlichkeit reflektieren, die medialen Historiographien, die mit der Gegenwart der Beobachtung zusammenfallen. Aus Theorien von Gegenwartsphilosophen (oder von solchen, die es bis vor kurzen waren), die mit Begriffen wie z. B. »Dispositiv« komplexe Strukturen fassbar gemacht und mit Sinn erfüllt haben, wissen wir, dass jedes Medium eigene Gegenwarten hervorbringt, eigene Zeitlichkeiten und Räumlichkeiten, die nicht fest strukturiert, sondern instabile Konstellationen sind. Die Gegenwarten einzelner Medien, die in Medienereignissen beobachtet werden können,²¹ entwickeln sich in historischen Abschnitten als

16 Vor allem das kommerzielle, kolonialisierende Hollywood-Kino.

17 Lorenz Engell: Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien. In: Ders., Joseph Vogl (Hg.): *Archiv für Mediengeschichte: Mediale Historiographien*. Weimar 2001, S. 33–56, hier: S. 40.

18 Zu diesem Medienbegriff vgl. William Uricchio: Medien des Übergangs und ihre Historisierung. In: Engell, Vogl, S. 57–72, hier: S. 58.

19 Engell 2001, S. 41.

20 Vgl. ebd., S. 42ff.

21 Siehe z. B. zur Gegenwart des Fernsehens Lorenz Engell: Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: Stefan Münker, A. Roesler, M. Sandbothe (Hg.): *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Frankfurt/M. 2003, S. 53–77. Oder zur Gegenwart des Computers Engell 2001, S. 56.

Gleichzeitigkeiten, als Zusammentreffen des Verschiedenen, Dauern, Punktualitäten oder zwischen Vergangenheit und Zukunft als ›Noch-nicht‹ und ›Nicht-mehr‹ von Medien.²² Wir wissen, wie mediale Dispositive mit ihren eigenen Gegenwarten zur Umgestaltung von Gesellschaften beitragen, sie zu Souveränitätsgesellschaften, Disziplinargesellschaften oder Kontrollgesellschaften werden lassen.²³ Und in Bezug auf das Kino ist es nicht ungewöhnlich Filme mit Gilles Deleuze²⁴ historisch und systematisch dem klassischen, modernen, postmodernen, und neuerdings nach und mit Deleuze auch dem Film der Zweiten Moderne²⁵ zuzuordnen. Mit dieser Einteilung sind jeweils spezifische Gegenwartsabschnitte und Ereignisse des Neuen verbunden.

Philosophie des Films / Film-Philosophie

Aus der Perspektive einer speziellen Medienwissenschaft, der Philosophie des Films, kann vertreten werden, dass moderne Filme, wie z. B. Avantgardefilme des Cinema Novo, der Nouvelle Vague oder des Neuen Deutschen Films, sich neu nennen.²⁶ Die Philosophie des Films, die davon ausgeht, dass Filme Philosophie nicht einfach abbilden, sondern als Orte eigenen Denkens, eigener Theorien und spezifischer Philosophien betrachtet werden können, hat den modernen Film als den Beginn der Film-Philosophie definiert: »Der philosophische Film ist der moderne Film.«²⁷ Auch wenn davor bereits von einem Film-Denken gesprochen werden kann, so wird erst der moderne Film selbstreflexiv, begreift sich selbst als beweglich und wandelbar, befasst sich mit seinen eigenen Voraussetzungen, Bedingungen und möglichen Folgen und wird somit zum philosophischen Film. Er beschäftigt sich nun mit Fragen, die ›er‹ sich stellt, und die als spezifische Problematiken des Films erkennbar werden. »Anliegen, Aufgabe und Praxis der Philosophie des Films ist es, die Film-Philosophie zu beobachten, zu beschreiben und damit auch zuzuschreiben, nämlich: dem Film.«²⁸ In der Film-Philosophie wird der Film als Urheber und Ort des Denkens sichtbar. Er zeigt, dass er eigene Konzepte von sich

22 Vgl. Oliver Fahle: *Bewegliche Konzepte. Historisches Denken der Bildmedien*. In: Engell, Vogl, S. 73–81, hier: S. 80.

23 Siehe grundlegend Michel Foucault: *Überwachen und Strafen*. Frankfurt/M. 1994; und Gilles Deleuze: Postskriptum über die Kontrollgesellschaft. In: Ders.: *Unterhandlungen 1972–1990*. Frankfurt/M. 1993, S. 243–262.

24 Siehe Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt/M. 1989; und Deleuze 1991.

25 Siehe Oliver Fahle: *Bilder der Zweiten Moderne*. Weimar 2005; oder auch Silke Egner: *Bilder der Farbe*. Weimar 2003, S. 133ff.

26 Zum Verhältnis von Avantgarde und Film-Philosophie vgl. Engell 2001, S. 54.

27 Lorenz Engell: Medienphilosophie des Films. In: Mike Sandbothe, L. Nagl (Hg.): *Systematische Medienphilosophie* (Deutsche Zeitschrift für Philosophie/Sonderband, Bd. 7). Berlin 2005, S. 289. Zur Gegenwart der Philosophie des Films siehe Lorenz Engell, Birgit Leitner (Hg.): *Philosophie des Films*. Weimar 2007.

28 Lorenz Engell: Die optische Situation. In: Engell, Leitner, S. 214–241, hier: S. 215.

entwickeln kann, für welche die Philosophie des Films Begriffe finden muss, um diese Konzeptualisierung als filmische erkennbar machen zu können.

Eine methodische Vorgehensweise der Philosophie des Films ist demnach die alleinige Untersuchung der Gegenwart einzelner Filme. Mit dieser Prämisse kann Neues als strukturelle Veränderungen nur binnenfilmisch durch filmische Konzepte verstanden werden, nämlich dort, wo Filme Konzepte des Neuen – in welcher Form ist eine andere Frage – entwickeln und diese sichtbar reflektieren.

Während dispositive Gegenwarten und Neuheiten von Produktion, Distribution, Projektion, Rezeption usw. um die Filme herum nicht ohne Weiteres überblickt und als Erklärungen für neue Ästhetiken brasilianischer Filme der 1990er herangezogen werden können, geht es der Philosophie des Films nicht um derart umfassende Narrationen und Sinnzusammenhänge. Somit tritt auch nicht das Problem auf, dass sich die Gegenwart des Dispositivs entzieht, und erst in der Zukunft, mit zeitlichem Abstand, schlüssig aufgezeigt werden kann, was wirklich neu war und eventuell wiederum zu neuen ästhetischen Veränderungen geführt hat. Es ist gut zu wissen, mit welchen Techniken Filme produziert werden; dass neue Fördergesetze und Kooperationen mit Fernsehsendern Filme wahrscheinlicher machen; wie Bilder aufgenommen, gespeichert, vervielfältigt oder konsumiert werden. Für die Philosophie des Films jedoch sind Technologien, Institutionen oder Praktiken zweitrangig, wenn filmische Konzepte der Gegenwart oder des Neuen erkannt werden wollen.²⁹ Wenn in Filmen Neues entsteht, dann kann es in der Gegenwart einzelner Filme gefunden werden. Dort ereignet es sich schon immer, auch wenn es nicht beobachtet und beschrieben wird – aber erst durch Beobachtungen und Beschreibungen wird es verständlich, wenn Betrachter in Form von Medienwissenschaftlern im günstigsten Falle mit den Filmen denken und nicht »nur« über sie schreiben.

Gehen wir also davon aus, dass die eigenartige Ästhetik brasilianischer Filme ab den 1990er-Jahren, die teils zu prächtige Farbgestaltung und die Verwendung von Steadicam anstatt der Handkamera, nicht schlicht als Kosmetik abgehandelt werden kann. Auch wenn es befremdlich erscheinen mag, wie neue Filme Geschichten über soziale Gegensätze inszenieren, hat das brasilianische Kino mit dieser Ästhetik Filme hervorgebracht, die nicht weniger human sind als vorherige, sondern die ihre Gemachtheit reflektieren und dabei moderne Narrationen und Räume erschaffen, die an einer globalen Entwicklung audiovisueller Bilderwelten beteiligt sind. Als Produkte einer Kulturindustrie imitieren sie dabei nicht einfach minderwertig einen konventionellen, globalen Hollywood-Stil, sondern sie sind in ihrer eigenständigen Ästhetik auch über Brasilien hinaus lesbar und verständlich.

29 Siehe z. B. auch Daniel Frampton: *Filmosophy*. London & New York 2006, S 204–213.

Film / Raum

Ein möglicher Ansatz für die Erforschung film-philosophischer Konzepte sind die Beobachtungen von Ivana Bentes. Angenommen es stimmt, dass brasilianische Orte, wie der Sertão, die Favelas oder die Großstädte im Vergleich zu vorhergehenden Filmen nun vermehrt und auffallend ›in einem neuen Licht‹ erscheinen, dann ist zu ergründen, wie die Filme selbst diese Orte begreifen. Wenn es in Brasilien und seinen ungleichen Gebieten, welche diese Filme ermöglichen, um Exklusion, Inklusion und soziale Differenzen geht, dann ist zu schauen, wie diese Unterschiede im Bildraum des Films gedacht und soziale Grenzen möglicherweise neu verhandelt werden. Welche Räumlichkeiten weist dieses filmische Brasilien auf? Und was kann schließlich anhand ausgewählter Filme über die Erschaffung des brasilianischen Volkes und seine ›medialen Charaktere‹ gesagt werden?³⁰

Um es im Rahmen dieses Aufsatzes kurz zu machen, behaupte ich Folgendes:³¹ Während im Cinema Novo das arme Hinterland oder die Großstadt São Paulo als Orte sozialer Krisen unterschiedlicher Klassen getrennt voneinander betrachtet wurden, und mit den begrenzten räumlichen Bedingungen für die Charaktere bestimmte Schicksale und lokale Machtstrukturen verbunden waren,³² werden in neuen brasilianischen Filmen sichtbar Grenzübergänge zwischen diesen Orten inszeniert. Diese Übergänge müssen sich nicht zwingend zwischen Sertão, Favela und Großstadt, sondern können sich auch über einen bestimmten Zeitraum als regionale Veränderungen räumlicher Gliederungen ereignen. Dabei kommt es jedoch nicht nur zu Übergängen von einem Raum in einen anderen oder von einem bestimmten Ort zu einem nächsten, sondern ebenso zu filmspezifischen Transitionen, die zeigen, dass diese Filme einen Blick auf ihre eigenen medialen Grenzen und die Möglichkeiten filmästhetischer Grenzziehungen werfen. Es geht hier also um den audiovisuellen Raum, d. h. um visuelle und akustische Räumlichkeiten, die mit jedem Film neu und erstmalig konstruiert werden. Für die Analyse von Ästhetiken des filmischen Raumes und der Grenzübergänge ist es wichtig zu wissen, dass Filme ihre eigenen Grenzen in Raum und Zeit haben: Filme »können ihre Grenzen produzieren, indem sie sie aufweisen, indem sie sie ausweisen, auf sie hinweisen. Sie können auf ihre Grenzen reflektieren und sie sich so zur Verfügung stellen, sich über diese Grenzen begreifen. Sie entwickeln dann Konzepte der Begrenzung, der Eigendefinition.«³³

30 Vgl. Anm. 11.

31 Für eine ausführliche Argumentation siehe Martin Schlesinger: *Brasilien der Bilder*. Weimar 2008.

32 Siehe z. B. über das urbane Szenario der sechziger Jahre und über die »Ästhetik der Krise« Peter B. Schumann: *Handbuch des brasilianischen Films*. Frankfurt/M. 1988, S. 25ff., oder Jean-Claude Bernardet: *Brasil em tempo de cinema. Ensaio sobre o cinema brasileiro de 1958 a 1966*. São Paulo 2007.

33 Lorenz Engell: *Bilder der Endlichkeit*. Weimar 2005, S. 13.

Film / Favela: CIDADE DE DEUS

Um zu verdeutlichen, wie das in Einzelfällen aussehen kann, möchte ich auf kleinstem Raum auf den Favela-Film CIDADE DE DEUS von Fernando Meirelles und Kátia Lund eingehen. CIDADE DE DEUS ist ein besonderer Favela-Film. Auch wenn Handlungen immer schon an irgendwelchen Orten situiert sind und auch in Favelas spielen können, nimmt hier das gleichnamige Wohngebiet als ein sich wandelnder Schauplatz eine zentrale Rolle ein. Die Handlungen hängen eng mit der Entwicklung der Wohnsituation, den architektonischen Veränderungen und der räumlichen Differenzierung zusammen. In einer Chronik des Drogenhandels und der kriminellen Ereignisse bestimmen die lokalen Verhältnisse den Bewegungsspielraum der Bewohner.

Der Film berichtet über einen Zeitraum von knapp drei Jahrzehnten (1960er, 1970er, 1980er) zum größten Teil von überwiegend kriminellen gesellschaftlichen Außenseitern, die in der Peripherie von Rio de Janeiro leben. Aus der Sicht des all-



Abbildung 1

wissenden Erzählers Buscapé werden in einem Rückblick mit Rückblicken mehrere Lebenswege, Geschichten in Geschichten in Geschichten, gezeigt, die den Film als ein Netz von Einzel- und Gruppenschicksalen errichten. Da die Struktur des Films außergewöhnlich und wegen der vielen Haupt- und Nebendarsteller sehr komplex ist, fällt es schwer, diese hier nachzuerzählen, weshalb ich mich allein auf die aktive Raumgestaltung durch den Off-Erzähler beschränken möchte.

Nach wenigen Bildern wird mit einer Art Filmlogo ein zentrales Motiv präsentiert (vgl. Abb. 1). Ein Junge fotografiert hinter einem Gitter gegen die Kamera, darunter erscheint der Filmtitel CIDADE DE DEUS. Dieses Bild wird am Ende erklärt, wenn der Off-Erzähler und zugleich sichtbare Protagonist Buscapé jenseits dieses Steingitters Fotos schießt. Dabei wird hier durch die Rahmung und das

Auslösen der Kamera, also durch das Bildermachen, in den Sekunden in denen dieses Raster zu sehen ist, ein bedeutsames visuelles Element eingeführt, das ich gleich näher erläutern werde. Nach einem Intro wird in der Zeit zurückgesprungen, die begonnene Erzählung wird stillgestellt, aufgeschoben und es wird geklärt, wie es zum anfänglichen Showdown zwischen Polizei und Drogensoldaten kommen konnte. Gleichzeitig wird diese Einführung zur unabwendbaren Zukunft der folgenden Handlungen. Die Voice-over-Erzählung Buscapés ist ein Rückblick mit Rückblicken. Dabei steht die Stimme des Jungen in einem bestimmten Verhältnis zu den Bildern. Er erzählt, als ob er gleichzeitig mit uns den Film anschauen würde. So weist er z. B. mit ›Das da ist ...‹ auf bestimmte Personen hin, wenn sie zum ersten Mal erscheinen. Er selbst existiert in den Bildern zweimal, als kleiner Junge und als Jugendlicher, wodurch seine Stimme ebenso im On auftaucht. Auch wenn er nicht in jeder Situation anwesend ist, weiß er über alle Zusammenhänge Bescheid, generiert die Verknüpfungen und hat den Blick eines allwissenden Beobachters, der nicht nur alle Hintergründe, sondern auch den weiteren Verlauf, das Drehbuch kennt. Und dabei ist es kein Zufall, dass er nicht nur Off-Erzähler, sondern zugleich angehender Fotograf ist.

Während in Michelangelo Antonionis *BLOW UP* (1966) ein Reporter mit Hilfe von Fotoapparaturen und bestimmten Methodiken, wie Vergrößerungen oder durch verschiedenartiges Anordnen von Fotos, versucht, eine Erklärung für eine anscheinend kriminelle Tat zu erhalten, geht es in *CIDADE DE DEUS* nicht darum, eine Theorie der Ereignisse zu erstellen.³⁴ Die Ereignisse sind klar. Buscapés Bestimmung besteht darin, die Begebenheiten verständlich aufzubauen. Die vielen narrativen Fragmente und Zusammenhänge sind nicht unbestimmt, sondern äußerst kausal. Die zahlreichen Personen sind Bruchstücke verschiedener Geschichten. Es kommt auf die Erzählperspektive an, welche Rolle die Personen zu einem bestimmten Zeitpunkt in diesen spielen.

Die Drogensoldaten greifen zu Waffen, und Buscapé schießt als angehender Fotograf beständig Fotos. Dabei macht der Film an mehreren Stellen auf das Fotografische des Films, auf seine Fragmente, die einzelnen ›frames‹ des Zelluloidstreifens aufmerksam. Dies geschieht durch die Operation des Stillstellens und durch vielerlei Montageideen, wobei ich hier nur knapp einige Beispiele nenne. Es kann zwischen mindestens drei Arten von Momentaufnahmen unterschieden werden: Zum einen werden beliebige Momente hervorgehoben, die immer schon Teile der Bewegung des Filmbildes sind, aus der sie herausgenommen werden, und deren Bewegung fortgesetzt wird. Im Off ertönt dann das Klicken eines Fotoap-

34 Siehe zur Theorie des Films *BLOW UP* Lorenz Engell: *Theorie des Films*. 1. Vorlesung: Zur Einführung – Film als theoretisches Objekt. 20.10.2006, Vorlesung im Wintersemester 2006/07, Bauhaus-Universität Weimar, <http://www.uni-weimar.de/medien/philosophie/lehre/wso607/Vorlesung%201.pdf> (20.08.2008).

parats, der Film wird angehalten, im ›film still‹ wird geschwenkt und gezoomt, und Buscapé erklärt die Rolle der sichtbaren Personen. Dann gibt es Momente, die explizit als Fotos inszeniert werden, wie das Posieren der Drogenbande, die sich für Buscapé vor der Kamera aufstellt. Und schließlich gibt es eine Szene, in welcher Buscapé die Ermordung des Drogenbosses Zé Pequeno ablichtet, für einen Moment im Filmbild der ›focus screen‹ des Fotoapparats sichtbar wird, und sich der Fotoapparat zur Filmkamera bzw. die Filmkamera zum Fotoapparat wandelt. Das zunächst bewegte Bild des toten Drogenbosses erscheint daraufhin als Foto auf einem Negativstreifen und dann in einer Zeitung. Ein Fotogramm des Films selbst taucht hier also erneut als Negativ und als gedrucktes Schwarzweißfoto auf.

In diesen fotografischen Momenten stehen die Bilder jedoch nicht einfach still, in einem unbewegten Rahmen, sondern es handelt sich immer schon um bewegte Stillstände. Die ›film stills‹ werden verschoben oder per Zoom und Lupe vergrößert. Diese Bewegungen entstehen nicht durch die Kamera im Verlaufe einer Aufnahme, sondern sie werden den Bildern erst nachträglich zugefügt. Somit erhalten auch die beliebigen Momente eine eigene zeitliche Dimension, die nicht mit einer Dauer innerhalb einer Bewegung im Film vereinbar ist, sondern eine beliebige zeitliche Verlängerung vorführt. Weitere Beispiele lassen sich in der Montage in unbewegten, aber auch in bewegten ›split screens‹ finden, in horizontalen Verschiebungen der Bilder, durch welche nicht zwischen den Szenen gesprungen, sondern zu diesen hingeschoben wird. Die dynamischen Stillstände, die sichtbaren Rahmungen und Rekadrierungen, dienen dem Erzähler Buscapé als Beweise für die Schlüssigkeit seiner Geschichten. Und wie besonders am Ende deutlich wird, hat er die Wahl, wie die Gesamtbewegung des Films enden soll. So entscheidet er im Off darüber, welches der zahlreichen Negative er für die Zeitung entwickeln lassen wird: den toten Zé Pequeno und nicht die lebendigen, korrupten Polizisten, deren Rache er fürchten müsste. Es wird deutlich, dass die stillgestellten, aber bewegten Bilder etwas sind, auf das Buscapé ständig rekurrieren kann. Der komplexe Raum der Film-Favela wird als ein Produkt abgeschlossener, aber stets neu kombinierbarer Rahmungen erfahrbar. Jedes Bild in diesem Film ist immer schon gerahmte Fotografie, immer schon da, Teil einer Negativgeschichte, die entwickelt werden kann, bereits entwickelt vor dem Erzähler liegt, und der anhand dieser seine Erzählräume baut.

Index-Ort

Welche Konsequenzen haben nun diese Beobachtungen? Die Evidenz des Fotografischen im Film produziert nicht nur einen Hinweis auf seine einzelnen Bilder, sondern zeigt, dass sich diese Bilder in einer eigenen medialen, räumlichen Anordnung, an einem speziellen Ort befinden. Diesen Ort möchte ich ›Index-Ort‹ nennen, da er wie ein Foto-Index des Films funktioniert. In CIDADE DE DEUS bildet der

Index-Ort, der bereits visuell im erwähnten ›Logo‹ des Films auftaucht, die materielle Bedingung für die Erzählungen Buscapés (vgl. Abb. 2). Nur weil es ihn gibt, kann er diesen Film erzählen, und zugleich ist seine Erzählung, die er durch ihn schafft, immer schon Bestandteil des Index-Ortes. Dieser tendiert dazu, zugunsten der Erzählung unsichtbar zu werden, aber gleichzeitig ist die Erzählung nur möglich, weil er existiert. Er ist der Ort der Bilder, die verschiedenartig kombiniert werden können und zeitliche und räumliche Verhältnisse konstituieren. In und durch ihn denkt CIDADE DE DEUS seine eigene Herstellung und Bearbeitung, und reflektiert, welche neuartigen filmischen Räume, also welche besonderen Formen einer Film-Favela, durch diese Methoden möglich werden.



Abbildung 2

Mit Michel de Certeau kann gesagt werden, dass es in der Narration dieses Films um die Praxis der Erzeugung von filmischen Räumen geht.³⁵ Er unterscheidet zwischen Raum (*espace*) und Ort (*lieu*). Der Ort ist eine Ordnung, die festlegt, dass sich zwei Dinge nicht an einer Stelle befinden können. Die einzelnen Elemente existieren demnach nebeneinander. Somit ist der Ort ein Beziehungssystem von festen, möglichen, stabilen Stellen. Der Raum dagegen ist beweglich und durch Vektoren, Geschwindigkeiten und Zeitvariablen gekennzeichnet. Er ist ein Ergebnis aus Aktivitäten, Richtungen und Verzeitlichungen, wobei sich diese erzeugten Räume auch überschneiden können. Bucapés Erzählbewegung schafft folglich anhand des Index-Ortes, an dem alle Bilder des Films enthalten sind, unterschiedliche Räume der Favela. Michel de Certeau bezieht diese Praxis eindeutig auf Erzählungen: »Die Erzählungen führen [...] eine Arbeit aus, die unaufhörlich Orte in Räume und Räume in Orte verwandeln. Sie organisieren auch das Spiel der wechselseitigen Beziehungen, die die einen zu den anderen haben. Diese Spiele sind

35 Vgl. Michel de Certeau: *Praktiken im Raum*. In: Jörg Dünne, Stephan Günzel (Hg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt/M. 2006, S. 343–353.

zahlreich. Sie reichen von der Errichtung einer unbeweglichen und quasi mineralogischen Ordnung (nichts bewegt sich hier, außer dem Diskurs selber, der wie beim travelling das Panorama durchläuft), bis zur beschleunigten Aufeinanderfolge von Handlungen, die die Räume vervielfältigen.«³⁶

Der Raum ist das, was aufgrund des Ortes realisiert werden kann und wie wir gesehen haben, realisiert Buscapé anhand des Index-Ortes die Räume der Favela. In diesem Erzählprozess entsteht nun aber nicht nur ein Raum an einem Ort, sondern – und hier lassen sich Certeaus Gedanken ausbauen – aufgrund des Index-Ortes können sich auch an einem Ort mehrere Räume als Knotenpunkte vieler Erzählungen überlagern und in Gleichzeitigkeit überschneiden. Eine derartige räumliche Gleichzeitigkeit hat Oliver Fahle anhand von CIDADE DE DEUS als »Simultanraum« beschrieben, der mit weiteren Raumkonzepten, auf die ich hier nicht weiter eingehen werde, für eine »Ästhetik der Dichte« verantwortlich ist.³⁷



Abbildung 3

Ein Beispiel hierfür ist das mehrmals auftauchende Drogenapartment (vgl. Abb. 3), die »Boca«,³⁸ die eine besondere Knotenfunktion im Film einnimmt, da hier die Erzählung dreimal zur gewaltsamen Übernahme der Wohnung durch den Drogenboss Zé Pequeno zurückkehrt. Der Film kommt über verschiedene Wege wieder zu einer Koordinate zurück und zeigt somit eine vielfache Anschlussfähigkeit der narrativen Struktur. Bei der ersten Rückblende wird aus einer gleichbleibenden Kameraeinstellung durch Überblendungen der Wandel des Apartments mit seinen

36 Ebd., S. 347.

37 Vgl. Oliver Fahle: Die Stadt als Spielfeld. Raumästhetik in Film und Computerspiel. In: Rainer Leschke, Jochen Venus (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007, S. 225–238. Fahle definiert hier vier Konzepte: Simultanraum, Kontingenzzraum, Affektraum, Kontraktionsraum. Vgl. S. 232.

38 »Boca« bedeutet eigentlich Mund, Maul oder Eingang. In diesem Fall ist damit ein Drogenumschlagplatz gemeint.

verschiedenen Drogenhändlern gezeigt. Das gleiche Apartment ist zu verschiedenen Zeiten zu sehen. Diese Abschnitte lassen sich jedoch nicht klar voneinander unterscheiden. Es ist vielmehr so, dass die Transformation dieser Räume simultan, aber fragmentarisch voranschreitet, Teile anderen Zeiträumen angehören und die Übergänge schwer auseinander gehalten werden können. Entscheidend ist, dass es sich nicht um ein rein zeitliches Phänomen handelt, sondern dass mehrere Räume in einem existieren.

Aber nicht nur an dieser Stelle wird in *CIDADE DE DEUS* das Verhältnis von Narration und einer ihr zugrundeliegenden medialen Disposition wahrnehmbar. Als ein spezielles visuelles Erzählereignis ist die filmische Stadt Gottes nicht gegeben, sondern wird als Produkt eines Bildraums gedacht, der erst die dichten Lebensbedingungen und den Erfahrungsraum der Film-Favela erschafft. Die filmphilosophische Reflexion über die mediale Konstruktion, die verdeutlicht, dass es sich nicht um eine vermeintlich unvermittelte Realität, um eine ›wahre‹ Favela, sondern um die Realität einer Film-Favela handelt, ist der Verdienst von *CIDADE DE DEUS*. Neue räumliche Strukturen, d. h. neue Favela-Formen unterschiedlicher Jahrzehnte, entstehen in ästhetischen Differenzierungen durch ein ›Raum-Werden‹, das sich über die Favela-Formen hinweg als Verdichtung, und zusammen mit anderen Raumkonzepten als ›Ästhetik der Dichte‹ beschreiben lässt.

Volk durch Bilder / Volk der Bilder

Der neue ›look‹ des brasilianischen Kinos ist mehr als Kosmetik, eine blinde Liebe für Make-up, Bildqualität, Montageeffekte oder Steadicam. Die neue Ästhetik entsteht zum Teil in der Auseinandersetzung der Filme mit der filmischen Vergangenheit Brasiliens. Sie spielen an Orten, die in der Filmgeschichte zu Filmorten geworden sind, mit eigenen Genrecharakteristiken, Gattungspräferenzen und bestimmten Vorstellungen einer ›richtigen‹ Ästhetik. Die neue Ästhetik entwickelt sich, weil das Kino in dieser Historizität auch weiterhin den Kontrast zwischen unterschiedlichen sozialen Klassen hervorhebt, zwischen den Angehörigen der Unter-, Mittel- und der Oberschicht. Diese unterschiedlichen Gruppen der Ein- und Ausgeschlossenen, die vom Kino erforscht werden, existieren jedoch nicht getrennt nebeneinander, sondern die Gesellschaft ist in Bewegung. Zum einen verändern sich die Räume, wie die Favela in *CIDADE DE DEUS* im Laufe mehrerer Jahrzehnte, und somit die Lebensbedingungen für und durch ihre Bewohner. Zum anderen bewegen sich auch die Protagonisten zwischen diesen verschiedenen Gebieten: Buscapé sucht einen Ausweg aus der Armut und bringt dafür die Bilder der Favela in das Außen, in die reicheren Zonen Rio de Janeiros. Im Bewusstsein der Filme für ihre medialen Grenzen und ihre Beschaffenheit als filmische Konstruktionen, habe einige Charaktere der verschiedenen Gruppen die Möglichkeit, aktiv an den Narrationen mitzuwirken. Buscapé greift als erzählende Instanz auf einen

abgeschlossenen, gerahmten, aber stets erweiterbaren medialen Ort zurück, den er zur Gestaltung der Räume der Favela verwendet. Er ist ein handelndes Subjekt. Er bewohnt die Bilder und konstruiert zugleich ihre Auf- und Ausbauten.

Im neuen Klassenkampf im brasilianischen Kino können sich diejenigen unter den Armen und Reichen Vorteile verschaffen, die den audiovisuellen Raum am weitesten überblicken, ihn gestalten und die besten Bilder von sich machen. Das neue Volk Brasiliens ist ein ästhetisch heterogenes Volk der Bilder, das im Chaos von Kapitalismus, Korruption und Kino nicht schlicht zum Opfer wird, sondern um sein globales Erscheinen kämpfen kann. Es gibt keinen intellektuellen Klassenkampf mehr von unten nach oben, sondern eher einen vielseitigen ›Klassen-Contest‹. Dieser findet jedoch im Kino nicht einfach an den brasilianischen Schauplätzen statt, sondern auch zwischen filmischen Zonen, in denen sich die Akteure behaupten müssen. Es gilt weiterhin zu beobachten, wie nicht nur sozial, sondern eben filmisch Ein- und Ausgeschlossene zwischen visuellem und akustischem On und Off Um- und Auswege entdecken, und Bilder und Bildbewohner mit jedem Film aufs Neue definieren, wo Grenzen verlaufen und sich Innen und Außen befinden. Brasilien im Film ist ein Brasilien der Bilder und ein anderes als das Brasilien, das jenseits dieser Bilder existiert.

Abbildungen

Alle Screenshots aus DVD: CITY OF GOD (128 Min., Highlight, 2006)

Mediale Mythologien.

Peter Greenaways THE TULSE LUPER SUITCASES

von Axel Roderich Werner

1.

Wie möglicherweise keine andere Disziplin ist gerade die Medienwissenschaft auf das Neue angewiesen, um dessentwillen sie ja eingerichtet wurde, so dass es geradezu fahrlässig leichtsinnig von ihr wäre, einfach abzuwarten, bis ihr dieses Neue denn einmal vom Himmel in den Schoß fiel, anstatt es vielmehr selbst zu produzieren – auf ihrer Suche nach einer plausiblen Fremdreferenz, also nach aktuellen Problemen, die nur sie zu lösen in der Lage wäre, generiert sie daher ständig neue Objekte, indem sie, im Zweifelsfalle, einfach alles neu zum Medium erklären kann, und wird so auch ihre Kernfrage, was denn ein Medium überhaupt sei, nach Möglichkeit niemals beantworten¹. Über Problemgenerierungsverfahren genau dieser zumal wissenschaftlichen Art hat Peter Greenaway nun mehrere Filme gemacht (man denke vor allem etwa an VERTICAL FEATURES REMAKE oder THE FALLS), so dass man, wenn man Greenaways Filme zum medienwissenschaftlichen Objekt machen will, zuallererst zu konstatieren hat, dass das Beobachtete zurückbeobachtet, und dass es eventuell auch solche Erkenntnisse über den Beobachter beireithält, die dieser ansonsten gern in seinen blinden Fleck verschiebt. Das Neue wartet also nicht auf seine (medienwissenschaftliche) Beschreibung, selbst wenn diese es erst als »Objekt« konstituiert, gerade dadurch aber stets zu spät kommt: nicht die Medienwissenschaft, so ließe sich auch mit Niels Werber sagen, sondern die Medien verändern die Gesellschaft.² Es geht mir also in diesem Beitrag denn auch nicht um eine Präsentation der medienkulturellen Gegenwart als Korrelat eines laufenden wissenschaftlichen Diskriminierens etwa des Vergessens und Erinnerns medialer Formen, das seinerseits bestimmte Semantiken und Praxen nachvollzieht bzw. festschreibt und insofern eher auch die Überlegung erst *verhindert*, was man denn anstelle des Gewohnten überhaupt auch neu und anders machen könnte (sofern dies nicht schon zuviel an Selbstanmaßung darstellt).³ Es

1 Vgl. Lorenz Engell: *Nach der Zeit*. Vortrag Dezember 2006 in Wien. http://homepage.univie.ac.at/clus.pias/aktuell/WasWarenMedien/05_Engell.mp3 (29.07.2008).

2 Vgl. Niels Werber: *Medien der Evolution. Zur Rolle von Verbreitungs- und Speichertechniken in der Systemtheorie*. In: Henk de Berg, Johannes Schmidt (Hg.): *Rezeption und Reflexion. Zur Resonanz der Systemtheorie Niklas Luhmanns außerhalb der Soziologie*. Frankfurt am Main 2000, S. 322–360, S. 356.

3 Niklas Luhmann: *Eine Redeskription »romantischer Kunst«*. In: Jürgen Fohrmann, Harro Müller (Hg.): *Systemtheorie der Literatur*. München 1996, S. 325–344, S. 329; Ders.: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main 1997, S. 588.

geht mir vielmehr darum, Greenaways Filme als selber medial verfasste Reflexionen der Verfassungen von Medien zu beschreiben, in denen aktuell ein Umbruch sich ebenso ankündigt wie herleitet wie auch vollzieht, die Frage nach dem Neuen und den Medien also dorthin zu verlegen, wo sie selber formuliert und auch entschieden wird – wie immer fragwürdig oder auch kritikbedürftig dieses dem Beobachter dann vielleicht auch scheinen mag. Genau hier aber ist auch Dirk Baeckers Warnung vor der »Verkennung«, dem »prinzipiellen Mißverständnis« aller Beobachtung zweiter Ordnung zu beachten: dass nämlich eine Entscheidung zu treffen, was überhaupt getan werden kann, und dann etwas zu tun, etwas grundsätzlich anderes ist, als sich anschließend anzuschauen, was z. B. »Neues« denn dabei entstanden oder nicht entstanden ist.⁴

2.

»There is no such thing as history, there are only historians.«⁵ Geschichte »gibt es« nicht; bzw. gibt es sie, wie alles, was »es gibt«, nur als Konstruktion eines Beobachters.⁶ Wenn aber alles, was »es gibt«, durch einen Beobachter konstruiert wird, und wenn alles, was beobachtet und konstruiert wird, durch ein Medium beobachtet und konstruiert wird, dann kann unter der »Geschichte eines Mediums« einerseits die historiographische Darstellung der mit dem jeweiligen Medium zusammenhängenden Sachverhalte und Geschehnisse verstanden werden oder andererseits die medialen Bedingungen, unter denen solche Darstellungen produziert werden,⁷ sei es, um zu zeigen, »wie es eigentlich gewesen«, oder immerhin doch in der Vergangenheit nach neuem Wissen für die Gegenwart zu suchen, sei es, um epistemologisch die latenten Strukturen medialer Beobachtungen zu beobachten (was dann natürlich, da man, um Medien beobachten zu können, Medien benutzen muss, als Beobachtung *idem per idem* in einen *regressus ad infinitum* mündet). Wenn also »mediale Historiographien« in diesem Doppelsinne eines Selbstverhältnisses der »Medien-Geschichte« als ihrerseits historisch zu verstehende Bedingungen der historiographischen Beschreibung ihrer selbst verstanden werden können, könnten mediale Mythologien im Unterschied hierzu weniger den medienhistorisch-wissenschaftlichen Komplex von Narration, Kausalitätser-

4 Dirk Baecker: *Die Form der Kultur*. Berlin 2006, S. 8.

5 So das Motto der TULSE LUPER SUITCASES, mit dem Greenaway offenbar auf François Truffaut anspielt (»es gibt keine Werke, es gibt nur Autoren«), der dafür wiederum auf Jean Giraudoux verweist. Das Lustige bei diesem Stille-Post-Spiel ist dann natürlich, dass (was Truffaut sich allerdings dezent zu unterschlagen leistet) jeweils komplett verschiedene Dinge gemeint sind: ein konstruktivistisches Geschichtsverständnis, eine *politique des auteurs*, eine Kritik am Künstlertum als bloßem Lebensstil. Vgl. François Truffaut: *Die Lust am Sehen*. Frankfurt am Main 1999, S. 59, 317, 333; Jean Giraudoux: *Siegfried oder Die zwei Leben des Jacques Forestier*. Berlin u. a. 1962, S. 120f.

6 Vgl. Lorenz Engell: *Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien*. In: Ders., Joseph Vogl (Hg.): *Mediale Historiographien*. Weimar 2001, S. 33–56, S. 34.

7 Lorenz Engell, Joseph Vogl: *Editorial*. In: Engell/Vogl 2001, S. 5–8.

klärung und Quellenbewusstsein mitsamt seiner Konditionierungen bezeichnen⁸ als vielmehr eine mediale Reflexion auf ihre »Urszenen«, ihre eigenen »blinden Flecke« hin: eine (Selbst-)Beobachtung des Unbeobachtbaren, die oft genug in Form »absurder Erzählungen« daherkommt und der empirischen Kontrolle ihrer »historischen Authentizität« denn auch enthoben ist. Mythen sind nicht wissenschaftlich-wahrheitsfähig; nur heißt das aber nicht, dass sie etwa keine Form des Wissens wären. Als Gegenstände ästhetischer Betrachtung ebenso wie der Erkenntnis sind sie gleichwohl in der Lage, eine Erweiterung der Kommunikation über das (begrifflich-theoretisch) Sagbare hinaus zu leisten, und insofern selbst als Medien zu betrachten, ja: als Medien »zweiter Ordnung«, in denen die Differenz von Medium und Form ihrerseits medial verwendet werden kann, nämlich als Medium der Wahrnehmung und Kommunikation.⁹

Nun dürften Medien und Mythen zumindest schon einmal das gemeinsam haben, dass es sich um derart vage Begriffe handelt, dass sie, zur Not, durchaus für jeden alles meinen können. Bezeichnet etwa Niklas Luhmann zufolge der Begriff des Systems – genau wie der des Mythos in seiner mehr als vielfältigen Verwendung mitunter sozusagen ein *all-purpose word* – ja immerhin noch einen »realen Sachverhalt«,¹⁰ so scheint dies für den Mythos nicht zu gelten:

»Nach mehr als vierzigjähriger Forschungspraxis im Bereich von mythenreichen Gesellschaften meinte der britische Sozialanthropologe Edmund Leach am Ende, er habe es aufgegeben, nach einer Definition dieses Begriffes zu suchen; er sei zwar unentbehrlich, habe aber keinen angebbaren Sinn. Wenn das richtig wäre, hätten wir es beim Mythos offenbar mit einem Mythos zu tun, mit einem Mythos vom Mythos; mit einem Mythos, den Sozialanthropologen erfunden haben, um ihre Daten besser ordnen zu können, dem aber keine angebbare Realität entspricht.«¹¹

Ich möchte aber dennoch versuchen, zu umreißen, was mit »Mythos« im Folgenden (und hoffentlich: sinnvollerweise) denn gemeint ist; dass das gleichwohl nicht ganz so einfach ist, zeigt aber schon der einschlägige Artikel von Assmann und Assmann im *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe*, in dem die Autoren statt einer Einheitsdefinition, die »notwendigerweise immer zu eng« wäre, einen Bedeutungskatalog aufspannen, in dem dann der Mythos je nachdem eine »weltmodellierende Erzählung« bezeichnet oder die »zeitbedingte Einkleidung einer an sich zeitlosen Wahrheit«, ein »mentalitätsspezifisches Leitbild«, ein »Gerücht, eine unbeglaubigte Erzählung oder erfundene Geschichte« (d. h. »unverbürgt und fiktiv in bezug auf historische Authentizität«) bis hin zum Effekt von »Inszenierungen und Medienstrategien«, oder ganz einfach einen Irrglauben, eine Unwahrheit

8 Vgl. Luhmann 1997, S. 569f.

9 Niklas Luhmann: Das Medium der Kunst. In: Ders.: *Aufsätze und Reden*. Stuttgart 2001, S. 198–217, S. 202.

10 Ders.: *Soziale Systeme*. Frankfurt am Main 1987, S. 599.

11 Ders.: Brauchen wir einen neuen Mythos? In: Ders.: *Soziologische Aufklärung 4. Beiträge zur funktionalen Differenzierung der Gesellschaft*. Opladen 1987, S. 254–274, S. 254.

oder Betrug.¹² Das ist natürlich alles je vollkommen richtig, doch gegenüber einer solchen Klassifikation, von deren Klassen ja auch keine ganz erschöpfend ist und gleichzeitig alle mehr oder weniger zutreffend sind, will ich versuchen, den Begriff des Mythos funktional zu fassen im Sinne der Gewährleistung einer »operationsfähigen Weltgewissheit«:¹³ der Mythos verschafft dem Menschen die Illusion, dass er das Universum verstehen könne und es auch tatsächlich versteht – was aber natürlich eben auch nur eine Illusion ist.¹⁴ Genauso illusionär aber wäre es, in den Mythen einfach primitive Welterklärungen zu sehen, wo es sich bei ihnen doch vielmehr um gesellschaftliche Selbstbeschreibungen handelt: »Man muss sich damit abfinden«, so Claude Lévi-Strauss, »die Mythen sagen nichts aus, was uns über die Ordnung der Welt, die Natur des Realen, den Ursprung des Menschen oder seine Bestimmung belehrt. [...] Hingegen lehren uns die Mythen viel über die Gesellschaften, denen sie entstammen, sie helfen uns, die inneren Triebfedern ihres Funktionierens aufzudecken«; ein Mythos in diesem Sinne ist die »Rede einer Gesellschaft, [...] für die es keinen persönlichen Sprecher gibt«.¹⁵

Das heißt zugleich, dass Mythen als analysierbare Objekte, wie Lévi-Strauss sagt, »nur im Dutzend etwas wert sind«; ein Mythos besteht nur in der Gesamtheit seiner Fassungen, d. h. jede einzelne mythische Erzählung ist immer in Differenz zu ihren Varianten zu bedenken, von denen aber keine die »wahre«, »authentische« oder »ursprüngliche« Version des Mythos darstellt – nur die Einheit dieser Differenz erst ist der Mythos »selbst«. Und das entspricht genau der Unterscheidung von Medium und Form, wie Luhmann sie getroffen hat, nach der ein Medium ein zwar begrenzter, aber unausschöpflicher Bereich von Möglichkeiten ist, aus dem die Form dann eine bestimmte (und keine andere) auswählt; und wie der Mythos als Einheit über seine Varianten nur sozusagen virtuell verfügbar ist, so bleibt auch das Medium selbst unsichtbar und ist nur indirekt, nur über seine Formen zu beobachten. Was immer aber solche mythisch-medial verfassten Beschreibungen dann ihrerseits über »die Welt« aussagen, an ihnen verifizierbar sind nur Eigenschaften nicht des Ausgesagten, sondern lediglich der Aussage selbst; in diesem Sinne bilden denn auch Medien wie Mythen eben keine wie immer geartete »Realität« ab, sondern vielmehr Selektionsverfahren, nach denen diese Realität dann erst zu konstruieren ist.

12 Aleida Assmann, Jan Assmann: »Mythos«. In: Hubert Cancik et al. (Hg.): *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe*. Band 4. Stuttgart u. a. 1998, S. 179–200.

13 Niklas Luhmann: *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt am Main 1995, S. 15.

14 Claude Lévi-Strauss: »Primitives« Denken und »zivilisiertes« Denken. In: Ders.: *Mythos und Bedeutung. Fünf Radiovorträge. Gespräche mit Claude Lévi-Strauss*. Frankfurt am Main 1980, S. 27–46, S. 29f.

15 Ders.: *Der nackte Mensch*. Frankfurt am Main 1975, S. 749; Ders.: *Das wilde Denken. Zur wissenschaftlichen Methode des Strukturalismus*. In: Lévi-Strauss 1980, S. 71–112, S. 92.

Nun ist die strukturelle Mythenanalyse, wie Lévi-Strauss selbst vorgeschlagen hat,¹⁶ durchaus auch anwendbar auf Werke einzelner Autoren (und wurde auch in diesem Sinne unter dem Label der »auteur analysis« für den Film von Peter Wollen aufgenommen)¹⁷ – und damit sind wir endlich auch bei Greenaway, dessen Gesamtwerk ich in der Tat als einen großen kinematographischen Mythos zu begreifen vorschlage, der in einer nachgerade hegelhaften Wendung auf sich selbst in *THE TULSE LUPER SUITCASES* dann seine Vollendung fände, wenn das möglich wäre. In ihrer expliziten Selbstreflexivität jedenfalls erlauben die *TULSE LUPER SUITCASES* dem Betrachter, mit Friedrich Schelling, dem Gegenstand in seiner »Selbsterwicklung« zu folgen, die er sich selbst noch einmal vorführt, d. h. eine Beobachtung dritter Ordnung als Beobachtung einer »sich selbst erklärenden Mythologie«.¹⁸

3.

»In the last century, an extraordinary man called Tulse Luper archived his entire life in 92 suitcases. Although his life is still a mystery, we know that he was present at key historical events. Spending his life as a professional prisoner, he managed to collect a large amount of objects and store them in suitcases. In a way, the suitcases represent the world according to Tulse Luper. By gathering and researching the suitcases, we hope to reconstruct Tulse's life and through that discover the true nature of the 20th century.«¹⁹

Wenn, einer damaligen Filmkritik zufolge, Greenaways *PROSPERO'S BOOKS* eine Art »*TERMINATOR 2* for the art-house circuit« darstellt,²⁰ dann sind die *TULSE LUPER SUITCASES* gewissermaßen *FORREST GUMP* – eine fiktionale Verschränkung von besonders »schwacher«, d. h. biographisch-anekdotescher Geschichte mit besonders »starker«, d. h. Welt- oder »Totalgeschichte«:²¹ als »außergewöhnlicher Mann« wird Tulse Luper von einer internationalen Forschungsorganisation ausgewählt, um anhand einer Rekonstruktion seiner Lebensgeschichte »die wahre Natur des 20. Jahrhunderts« zu ergründen. Gemäß dem Motto der *TULSE LUPER SUITCASES* (»there is no such thing as history, there are only historians«) wächst dieses Unternehmen sich natürlich aus zu einer satirischen Kritik eines Anspruchs historiographisch-wissenschaftlicher Beschreibungen auf das Privileg »authentischer Realitätserkenntnis« oder sogar »objektiver Wahrheit«; ironischerweise allerdings nur, um sich seinerseits als »a defining work at the beginning of the new age

16 Lévi-Strauss 1975, S. 733.

17 Peter Wollen: *Signs and Meaning in the Cinema*. Bloomington 1972.

18 Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling: *Philosophie der Mythologie*. In: Ders.: *Sämtliche Werke*. Band II.2. Augsburg, Stuttgart 1857, S. 138f.

19 www.tulseluperjourney.com/game (29.07.2008).

20 Geoff Brown: Such stuff as dreams are made on. In: *The Times*, 29.08.1991.

21 Claude Lévi-Strauss: *Das wilde Denken*. Frankfurt am Main 1968, S. 300f.

of post-television technologies«,²² so Greenaways nicht eben bescheidene Selbsteinschätzung seines Werks, als »the first masterpiece bench mark of the new visual technologies«²³ oder auch »the first new media masterpiece«²⁴ dann dennoch selbst: historisch zu verorten.

Greenaway ist ja berühmt für einprägsame Slogans wie »the cinema is dead« – dem er dann gleichwohl in Hinblick auf bestimmte Konditionen sozusagen einer *Sorge des Kinos um das Überleben seiner eigenen Evolution*²⁵ doch noch ein »long live cinema« hinzufügt: »If the cinema intends to survive«, so Greenaway, »it has to see itself as only part of a multi-media cultural adventure«²⁶ – wie auch innerhalb von Greenaways multimedialem Großprojekt dem Film nun nicht etwa die privilegierte Sonderstellung eines »Leitmediums« mehr zukommt, sondern er eben nur eine mediale Form unter den vielen andern des Gesamtkonzeptes darstellt – seien dies nun Performances, Ausstellungen, Installationen, Bücher, DVDs, Websites oder auch Computerspiele.

»If you wanted to see the *Tulse Luper* story as fiction, it could be told as an episodic narrative of a man and his prisons. The story starts in 1921 when *Luper* was 10, and perhaps it is still not finished.« (So die Einführung einer der ständig das filmische Geschehen kommentierenden *Luper authorities*.) Man kann die *TULSE LUPER SUITCASES* also als Fiktion, also als Beobachtung imaginärer Realität auffassen, muss das aber nicht (so wie ich sie ja z. B. jetzt eher als mediale Selbstreflexion, also als Beobachtung realer Realität auffasse); und auch die Form ihrer Organisation als »episodic narrative« und dessen Form der Darstellung als Film ist dann nur *eine* unter anderen möglichen. Und wenn man sich dann einmal für die Form des narrativen Films entschieden hat, gibt es natürlich unzählige Möglichkeiten, diesen Film zu realisieren, von denen man aber eben nur *eine* auch tatsächlich umsetzen kann. Der Film *THE TULSE LUPER SUITCASES* hat sich für die Möglichkeit entschieden, dieses Entscheidungsproblem selbst darzustellen (und natürlich ist auch diese Darstellungsform nur eine Möglichkeit unter unzähligen anderen, d. h. die Darstellung ist von dem Problem, das sie darstellt, selbst betroffen, ist also gewissermaßen ein Spezialfall ihres eigenen Gegenstandes): der Film *THE TULSE LUPER SUITCASES* beginnt mit der Darstellung des Vorsprechens für den Film *THE TULSE LUPER SUITCASES*, und durch Mehrfachüberblendungen und die Greenaway-typische *multiple frame*-Technik wird daraus dann eine Darstellung

22 Peter Greenaway: *Have we seen any cinema yet?* Vortrag August 1999 in Saas-Fee. Zitiert nach: www.egs.edu/faculty/greenaway/greenaway-cinema-1999.html (29.07.2008).

23 Ders.: *Cinema is dead, long live cinema?* Vortrag September 2003 in Utrecht. Zitiert nach: www.film-festival.nl/hfm/lezingen/2003.html (29.07.2008).

24 Ders.: *The Tulse Luper Suitcase*. Vortrag August 2001 in Saas-Fee. Zitiert nach: www.egs.edu/faculty/greenaway/greenaway-tulse-luper-2001.html (29.07.2008).

25 Vgl. Niklas Luhmann: *Observing re-entries*. In: Georg Peter et al. (Hg.): *Protosozilogie im Kontext. »Lebenswelt« und »System« in Philosophie und Soziologie*. Würzburg 1996, S. 290–301, S. 298.

26 Greenaway 2003.

der Gleichzeitigkeit des gleichzeitig Unmöglichen. Was immer hier gesagt wird, sagt der Film über sich selber, es wäre immer auch anders möglich gewesen – und zwar einschließlich dieser Aussage selbst. Schon in seinen allerersten Minuten gewinnt der Film so eine selbstreferentielle, *hyperkomplexe* Form, d. h. er startet mit der Darstellung der Vielheit von Möglichkeiten seiner Darstellung, er beginnt mit der Beobachtung des Mediums seiner Beobachtung, und also: einer Selbstbeobachtung, die im weiteren Verlauf des Films auf dasjenige System noch ausgeweitet wird, von dem er selber Element ist – und da alle Selbstbeschreibung das Beschriebene nur weiter fortsetzt, *perhaps it is still not finished*.

Seit Greenaways frühen Experimentalfilmen A WALK THROUGH H und VERTICAL FEATURES REMAKE tritt die Figur Tulse Luper als sein *alter ego* auf: »Tulse Luper«, so Greenaway, »without too many confessions, in a sense, is a fictive version of me«,²⁷ und so wundert es auch nicht, dass der fiktive Luper wie sein Vorbild Filme dreht; es wundert aber schon, dass er *dieselben* Filme wie sein Vorbild dreht. Angefangen mit VERTICAL FEATURES REMAKE wird Tulse Luper im weiteren Verlauf des Films noch sämtliche Filme Greenaways von THE DRAUGHTSMAN'S CONTRACT bis hin zu PROSPERO'S BOOKS entweder selber machen oder vorbereiten oder irgendwie veranlassen; die TULSE LUPER SUITCASES sind also gewissermaßen das prequel aller Filme Greenaways und gleichzeitig der *Grand Narrative*, der im Sinne einer retroactive continuity sein gesamtes Werk mit einer internen (!) Metaerzählung ausstattet – und damit diese Vielheit als Gesamtheit, Ganzheit, Einheit sichtbar macht. THE TULSE LUPER SUITCASES sind so ein Film unter anderen und zugleich auch die Menge selbst, die sie beinhaltet; es wird hier, mit Russells und Whiteheads Theorie logischer Typen, »etwas über alle Fälle einer Art ausgesagt; und aus dem, was ausgesagt wird, scheint dann ein neuer Fall hervorzugehen, der von derselben Art ist und zugleich nicht ist, wie die Fälle, deren Gesamtheit die ursprüngliche Aussage betraf«, weshalb diese Gesamtheit im Sinne von Russell und Whitehead auch eine »illegitime Gesamtheit« ist.²⁸ Genau dies aber konstituiert dann Greenaways Œuvre als System im Sinne Luhmanns: »Es handelt sich in einem solchen Falle nicht nur um ein Phänomen, das ein Beobachter, der es darauf anlegt, unterscheiden kann. Sondern das System unterscheidet sich selbst.«²⁹ Tatsächlich aber enthalten THE TULSE LUPER SUITCASES nicht nur sämtliche Filme, die Greenaway gemacht hat, sondern auch diejenigen, die er nicht gemacht hat; bzw. diejenigen, die über das Projektstadium hinaus niemals verwirklicht wurden oder zum Teil in andere Projekte eingingen. So beinhaltet Koffer #16 Luper's lost films, unter denen man neben unrealisierten Vorhaben wie etwa The Man Who

27 Peter Greenaway: *Cinema is dead – long live cinema*. Vortrag September 2003 in Frankfurt am Main. Zitiert nach: sneakerbike.com/audio/greenaway1_dl.mp3 (29.07.2008).

28 Bertrand Russell, Alfred North Whitehead: *Principia mathematica. Vorwort und Einleitungen*. Frankfurt am Main 1986, S. 89.

29 Niklas Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*. Opladen 1996, S. 49.

Met Himself auch das schon erwähnte verschollene Original von Vertical Features findet oder auch den fast schon legendären TREE, der als einer der allerersten Greenaway-Filme überhaupt gilt, von diesem aber streng unter Verschluss gehalten wird.

THE TULSE LUPER SUITCASES werden, als fiktives literarisches Werk des ebenso fiktiven Autors Leasting Fallvo, erstmals 1980 in Greenaways THE FALLS erwähnt und als eigenständiges Projekt fast ebensolange angekündigt; insofern handelt es sich tatsächlich um die nachträgliche Objektivierung einer ursprünglichen Fiktion. Wie er nun schließlich realisiert worden ist, berichtet der Film THE TULSE LUPER SUITCASES von einem Projekt namens THE TULSE LUPER SUITCASES, dessen Teil er offensichtlich ist – die TULSE LUPER SUITCASES enthalten sich also selber als ihr eigenes Exponat. Und mehr als das: Geht es dem ganzen Projekt ja um eine Rekonstruktion des Lebens von Tulse Luper, enthält der letzte der 92 Koffer denn auch genau dies: *Luper's life* – auf einer Rolle 16mm-Film. Die Erforschung der TULSE LUPER SUITCASES ist also die Erforschung eines Films, *des* Films vielleicht, auf jeden Fall aber des Films THE TULSE LUPER SUITCASES selbst; und der besondere Dreh dabei ist der, dass der im Koffer gefundene Film als Teil der Serie nicht nur deren Gesamtheit mitenthält (so wie THE TULSE LUPER SUITCASES sich selbst und sämtliche andere Filme Greenaways), sondern dass er zudem noch eine andere, eine Negativ-Version dieser Gesamtheit, seiner selbst und Lupers Leben enthält, nämlich seinen Tod! Die 16. Episode der TULSE LUPER SUITCASES ist identisch mit der ersten, mit der einen Ausnahme, dass Luper stirbt, bevor er seine Abenteuer überhaupt erleben kann (so wie ja nach Borges auch kein Werk vollständig wäre, welches nicht auch seine Selbstwiderlegung mitenthielte).³⁰ Wenn aber diese Version jetzt die »neue Wahrheit« darstellt und die »alte« als Fiktion entlarvt, auf welcher Geltungsgrundlage tut sie das? Wenn zwei Filme dasselbe Ereignis in zweierlei Ausgang zeigen, kann dann einer dieser Filme überhaupt die »Wahrheit« zeigen, »wie es eigentlich gewesen«, oder ist die bloße Tatsache, dass es zwei Versionen gibt, schon ein Beweis dafür, dass eine »wahre« Version es gar nicht geben kann? Die »wahre Natur des 20. Jahrhunderts« jedenfalls, die anhand Lupers Leben ja ergründet werden sollte, liegt so ohne Zweifel in der »epochalen Stellung«, die das Kino in ihm eingenommen hat³¹ – Youssef Ishaghpour spricht exemplarisch vom Kino als der »wichtigsten Form«, dem »Hauptereignis«, dem »Zentrum«, der »Fabrik« des 20. Jahrhunderts³² – aber dieses Jahrhundert ist vorbei und existiert nicht mehr, es sei denn in seinen eigenen (und daher eben: kinematographischen) Aufzeichnungen. THE TULSE LUPER SUITCASES erscheint so als ein letzter Blick

30 Vgl. Jorge Luis Borges: Tlön, Uqbar, Orbis Tertius. In: *Die Bibliothek von Babel*. Stuttgart 1974, S. 21–40, S. 33.

31 Vgl. Lorenz Engell: Erzählung. Historiographische Technik und Kinematographischer Geist. In: ders.: *Ausfahrt nach Babylon. Essays und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*. Weimar 2000, S. 109–143, S. 116.

32 Youssef Ishaghpour: Geschichte(n) des Kinos. In: *Lettre Internationale* 52, 2001, S. 60–74.

zurück – auf das 20. Jahrhundert und seine Geschichte, auf das Kino und auf Greenaways Gesamtwerk und so schließlich: auf sich selbst.

4.

Für den Zusammenhang von Historiographie und Kinematographie stellt Lorenz Engell fest, dass es sich um strukturell isomorphe Medien und historisch parallel laufende Unternehmungen handelt:³³ so wie das »historische Denken« seit Ende des 19. Jahrhunderts Dominante des wissenschaftlichen Diskurses geworden und im Grunde bis heute auch geblieben ist, so wurde das zeitgleich entwickelte Kino zum massenkulturellen Leitmedium und der narrative Spielfilm zu seinem »standardsetzenden Normalformat«. Für die Gegenwart aber sei es dann wahrscheinlich, »dass die Zirkulationsformen des Sinns sich mit dem Verschwinden der Kinematographie als Leitmedium und mit der Übernahme dieser Funktion durch Fernsehen und Computer neu und anders stabilisieren müssen als in der kinematographischen Ära«,³⁴ und d. h. eben: anders als in der Form historischer Erzählung. Wenn, mit Vilém Flusser, Geschichte nichts ist als eine Funktion des linearen Schreibens, die von den audio-visuellen Medien methodisch schon erfasst und aufgehoben ist,³⁵ dann ist

»Geschichte im eigentlichen Sinne beendet, und etwas ganz anderes, nämlich Geschichten, können beginnen. Dies alles aber kann ansichtig gemacht werden, wenn man Bilder erzeugt, die die Geste des Herstellens, des Bildermachens, des linearen und alphabetischen Schreibens, des Buchdrucks, des Rechnens, des Kalkulierens und des Komputierens zeigen«,³⁶

und genau das tun Greenaways Filme auch: sie beobachten Medien als Formen der Konstruktion von Realität, und in *THE TULSE LUPER SUITCASES* beobachten sie sich schließlich selbst – im Medium des Mythos, der, mit Roland Barthes, als künstlicher, »experimenteller« Mythos zu begreifen ist, als »Mythos zweiten Grades«, d. h. als eine mythische Dekonstruktion von Mythen und insofern: als eine wahre Mythologie.³⁷ Es ist jedoch ein Mythos apokalyptischer Art, dessen Problem dabei weniger das verkündete Ende der Welt ist als vielmehr seine eigene Diesseitigkeit: Auf ein Jahrhundert Filmgeschichte rückblickend sieht Greenaway vor allem eine Geschichte monotoner Redundanz und ungenutzter Potentiale, ja die Geschichte eines Scheiterns, deren Ende denn auch bald erreicht sein wird:

»Cinema [...] might well have fulfilled many of the expectations of an audience of our fathers and forefathers prepared to sit back, watch illusions and suspend disbelief, but I believe, we can no

33 Engell 2000, S. 139.

34 Ebd., S. 142f.

35 Vgl. Vilém Flusser: *Kommunikologie*. Frankfurt am Main 1998, S. 189ff.

36 Ders.: *Nachgeschichte. Eine korrigierte Geschichtsschreibung*. Bensheim/Düsseldorf 1993, S. 261f.

37 Roland Barthes: *Mythen des Alltags*. Frankfurt am Main 1964, S. 121.

longer claim this to be sufficient. New technologies have prepared and empowered the human imagination in new ways. [...] After 108 years of activity, we have a cinema that is dull, familiar, predictable, hopelessly weighed down by old conventions and outworn verities, an archaic and heavily restricted system of distribution, and an out-of-date and cumbersome technology.³⁸

Hier wie an so vielen anderen Stellen geißelt Greenaway die ästhetische, technologische, ökonomische und nicht zuletzt: historische Überholtheit des Kinos, um dann die berechtigte Frage anzuschließen: »Under these circumstances: why do I go on making films?«³⁹ Die Antwort darauf ist, dass es Greenaway nicht nur um das Finden neuer Formen innerhalb seines Mediums und außerhalb der abgenutzten alten geht, sondern vielmehr um eine neue Form des Mediums selbst – dahingestellt, ob dieses dann noch weiter »Kino« oder »Film« zu nennen ist: »Traditional cut-and-paste, narrative, illusionistic cinema has had its day. We must move on. We must re-invent cinema [...] though I am convinced we shall be needing to change that name.«⁴⁰ Im Film sieht etwa ja auch Flusser vor allem anderen »das letzte Glied in der Kette von Texten, dank derer die Menschheit seit Jahrtausenden versucht, die Welt aufzurollen, um ihr einen Sinn zu geben« – aber eben dasjenige Glied, das gerade »das Wesen der linearen Codes auf die Spitze treib[t], um es aus den Fugen geraten zu lassen«⁴¹ und damit aus der Geschichte in die »Nachgeschichte« über- und hinauszuführen. In dieser Optik erscheint Film dann als historisch-posthistorisches Transitionsphänomen, und in diesem Sinne könnte man auch sagen: in Greenaways Filmen beobachtet sich das Kino bei der Herstellung genau derjenigen Bedingungen, die die Abschaffung seiner selbst ermöglichen – also so wie weiland in Marxens Schriften der Kapitalismus,⁴² oder, wie Lev Manovich es ausdrückt: »This was the historical role of cinema: to prepare us to live comfortably in the world of two-dimensional moving simulations. Having played this role well, cinema exits the stage. Enters the computer.«⁴³ (was seinerseits natürlich einen Parafall historischer Dramatisierung darstellt!) Man könnte auch im Lichte seiner Diagnosen vielleicht sagen, dass sich Greenaway zu seinem Medium verhält wie Edgar Allan Poes Erzähler zu seinem schwindsüchtigen Freund Valdemar, den er *in articulo mortis* in »magnetischen Schlaf« versetzt und so noch über seinen Tod hinaus zum ultimativen performativen Selbstwiderspruch befähigt: »I have been sleeping – and now – now – I am dead.«⁴⁴ Operation gelungen – Patient tot! Dabei kann, außerhalb der literarischen Fiktion und über düstre Prophezeiungen hinaus, natürlich kein System sein eigenes Ende beobachten, ja nicht einmal das

38 Greenaway 2003.

39 Peter Greenaway: *The 92 Faces of Peter Greenaway*. Karlsruhe 2002, S. 5.

40 Vgl. dazu, weniger euphorisch, Rainer Rother: Ästhetik der Quantität. In: *filmwärts* 21,1992, S. 36–39, S. 39.

41 Flusser 1998, S. 192ff.

42 Vgl. Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Ders.: *Illuminationen*. Frankfurt am Main 1977, S. 136–169, S. 136.

43 Lev Manovich: Cinema and Digital Media. In: Hans Peter Schwarz, Jeffrey Shaw (Hg.): *Perspektiven der Medienkunst*. Ostfildern 1996, S. 151–156, S. 156.

44 Edgar Allan Poe: The Facts in the Case of M. Valdemar. In: *Selected Tales*. Harmondsworth 1994, S. 364–373.

Ende seines Beobachtens – denn das würde ja eine weitere Operation, eine weitere Beobachtung erfordern.⁴⁵ So stellt z. B. Flusser auch die Frage, ob angesichts der neuen Medien etwa noch das Schreiben Zukunft habe, und beantwortet diese Frage dann mit Nein – mit dem natürlich selber festgestellten Haken, dass er die Frage eben in einem Buch stellt und beantwortet,⁴⁶ was bedeuten würde, dass die Schrift – und so dann auch das Kino? –, wo keine Zukunft, so doch ein Ende ohne Ende hätte, denn auch Selbstnachrufe sind noch Lebenszeichen – und zwar immer nur vorletzte.

Es ließe sich auch formulieren: Das Kino ist (für Greenaway), was es (noch) nicht ist.⁴⁷ In dem von Heinrich von Pierer und Bolko von Oetinger herausgegebenen Sammelband *Wie kommt das Neue in die Welt?* etwa findet sich ein *Richtiges Kino kommt erst noch* betiteltes Interview mit Greenaway, in dem es beispielhafterweise heißt:

»Ich glaube, wir haben bisher noch gar kein Kino gesehen. Bisher hat man uns nur illustrierte Texte gezeigt. Erst in den nächsten hundert Jahren wird das Kino entstehen. [...] Wir befinden uns gerade mal im Prolog des Filmemachens. Aber die neuen Technologien, die überall auf der Welt aus dem Boden schießen, werden uns weiterhelfen. [...] Die neuen Technologien werden uns die Freiheit geben, Filme über das zu machen, was wir denken.«⁴⁸

Wie immer kritisch man nun eine solche vielleicht überzogen optimistische Betonung einer erhofften »Freisetzung menschlicher Kreativität« durch neue technologische Möglichkeiten auch sehen kann – so etwa um nur gerade wieder »alte Ideen von Originalität, Subjektivität und Schöpferkraft in eine neue Medienlandschaft einzuschmuggeln«⁴⁹ –, so muss man zumindest doch Greenaways ebenso einleuchtendes wie beeindruckendes Argument der im Vergleich zu älteren Verfahren der Bildherstellung unglaublichen Beschleunigung des medientechnologischen Produktionsprozesses anerkennen:

»Everytime a film camera turns, 24 images are produced every second. Just think, all over the world in the last ten minutes how many millions and millions of images have been made, and fixed, in some media or other. In those ten minutes there have been more images made in the world than there were made in the whole of the 16th and the 17th centuries put together. [...] There is so much freedom now – [...] every single frame can be re-made. Every single frame can be re-cropped, re-organised, re-colored, thousands of things can be done with it. [...] You can build an image which is 17 layers and you can do it quite easily in a hands-on, real-time situation in a

45 Niklas Luhmann: Anfang und Ende. Probleme einer Unterscheidung. In: Ders., Karl Eberhard Schorr (Hg.): *Zwischen Anfang und Ende. Fragen an die Pädagogik*. Frankfurt am Main 1990, S. 11–23.

46 Vilém Flusser: *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?* Frankfurt am Main 1992, S. 7f., 141f.

47 Vgl. Niklas Luhmann: Tautologie und Paradoxie in den Selbstbeschreibungen der modernen Gesellschaft. In: Ders.: *Protest. Systemtheorie und soziale Bewegungen*. Frankfurt am Main 1996, S. 79–106, S. 83f.

48 Hannah Hurtzig: Richtiges Kino kommt erst noch. Gespräch mit Peter Greenaway. In: Heinrich von Pierer, Bolko von Oetinger (Hg.): *Wie kommt das Neue in die Welt?* Wien 1997, S. 31–36, S. 32.

49 Vgl. Geoffrey Winthrop-Young: *Friedrich Kittler zur Einführung*. Hamburg 2005, S. 98.

digital studio. You could do that, of course, in a good laboratory anywhere in Europe, but it would take you three months, and there are more interesting things to do than wait around for three months.«⁵⁰

Der Verve, mit der Greenaway die neuen Möglichkeiten digitaler *post-production* feiert, entspricht nur die nachgerade apokalyptische Entschiedenheit, mit der er andererseits den »Tod des Kinos« oder wenigstens doch seine hoffnungslose Überalterung und Überkommenheit ausruft:

»The cut-and-paste, narrative, chronologically-plotted, illustrated-text, illusionistic cinema has played itself out. If you believe it is still alive ... consider that they say, a slow-moving, herbivorous and not very bright dinosaur, shot in the head on a Monday, is brain dead for a week, and can manage to wag its tail until the Friday, before the last breath leaves its body. Friday will soon be upon us.«⁵¹

Die historische Zäsur, die für den diagnostizierten Tod des Kinos den Unterschied von vorher / nachher ausmacht: von »old technologies« und »new technologies«, von »celluloid cinema« und elektronischen Medien,⁵² datiert Greenaway auf die Einführung der Fernsehfernbedienung am 31. September 1983 (den es kalendarisch natürlich gar nicht gibt – ein weiterer Violent Unknown Event also?) und die für den Rezipienten damit einhergehende Zumutung an Aktivität und Selektivität,⁵³ in deren Folge dem »heißen« Medium Film dann immer weitere und immer »kühlere« Medien hinzu- bzw. entgegengestellt werden,⁵⁴ eine Entwicklung, die dann wieder auf den Film zurückwirkt und, so Greenaway, so eine grundsätzliche Überarbeitung und Neuerfindung des Kinos nötig macht:

»The ideas of excessive choice, personal investigation, personal communication and huge interactivity have come a long way since September 1983, and the act of cinema has had to exist alongside, and be a partner to, a whole new world of multiple-media activities, which have all intrinsically metamorphosed cinema itself. [...] How will cinema cope with them, because it surely must.«⁵⁵

In der Tat bedient sich Greenaway, damit über eine bloße und wie immer diesseitige Antezipation des kinematographischen Jenseits auch hinaus, einer Strategie des »taking cinema out of the cinema«,⁵⁶ nach der die Zukunft des Kinos paradoxerweise *außerhalb* des Kinos liegt: sei es in Greenaways Performances als VJ, in

50 Greenaway 2002, S. 7, 12, 18.

51 Ebd.

52 Ebd., S. 4f. Zur Unterscheidung von old media und new media siehe Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge (MA) 2001, S. 27ff.

53 Vgl., mit erheblicher Früherdatierung der Einführung der Fernbedienung, Lorenz Engell: Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: Stefan Münker et al. (Hg.): *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Frankfurt am Main 2003, S. 53–78.

54 Vgl. Marshall McLuhan: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Düsseldorf u. a. 1992, S. 35ff.

55 Ebd.

56 Greenaway 2001.

welchen er in *real time* über einen *touch screen* Videoclips montiert, sei es in seinen Illuminationsprojekten mit Rembrandts *Nachtwache* im Rijksmuseum Amsterdam (2007) oder Leonardo da Vincis *Abendmahl* in der Santa Maria delle Grazie in Mailand (2008): Die weltberühmten Bilder werden hier, gut kinematographisch, »zum Leben erweckt«, indem sie als Leinwände einer Filmprojektion benutzt werden; einer solchen Projektion allerdings, die eben nur für *diese eine* (und keine andere) Leinwand gemacht ist (und so auch dem original-auratischen »einmaligen Dasein« der Kunstwerke eine neue Aufmerksamkeit beschert, als dessen Totengräber Walter Benjamin den Film gesehen hatte).⁵⁷ Wie es mit Flusser von der Schrift aus zwei Richtungen des medialen Wandels geben kann: zurück zum Bild oder vorwärts zu den Zahlen bzw. zurück zur Imagination oder vorwärts ins Kalkulieren, die beide zusammen und zugleich ins Phänomen des digitalen Techno-Bildes münden,⁵⁸ so geht Greenaway in seinen neuesten Projekten mit avanciertester Technologie zugleich zurück zum Gemälde und über das Kino hinaus: Während er in *THE TULSE LUPER SUITCASES* vornehmlich die eigenen Werke einem *remake* oder *re-working* unterzieht, behandelt er nun die Werke anderer, die er als Kino *avant la lettre*, als Erfindung des Kino vor dem Kino ansieht und durch seine Installation zum Teil einer post-kinematographischen Kunstform, eines Kinos nach dem Kino macht. Vielleicht trifft gerade hier, auf diese (buchstäbliche!) Beleuchtung jahrhundertalter anerkannter Meisterwerke, auch das Diktum Nietzsches zu, nach dem eben nicht der Umstand, etwas Neues *zuerst* zu sehen, sondern vielmehr die Fähigkeit, das Alte, Altbekannte, von jedermann Gesehene und Übersehene *wie neu* zu sehen, die eigentlich originalen Köpfe auszeichne.⁵⁹

5.

Eine andere Frage ist natürlich, inwieweit sich solche Innovationen dann als anschlussfähig, wirksam oder folgenreich erweisen können (oder, um es überdeutlich mit Alan Parker zu sagen: »It doesn't matter what the technology is – no one will watch a Peter Greenaway film anyway!«⁶⁰). Neue Medien, um dies nochmals aufzugreifen, nähren oftmals alte Hoffnungen, deren Inaussichtstellung endlicher Erfüllung dann aber ebenso oft, vielleicht aus mit Bedacht gewählter Vorsicht, mit einem »Index des Zukünftigen« versehen wird; und so handelt es sich meist eher um »Prophezeiungen, die implizit zugestehen, dass ihre Zeit noch nicht gekommen ist.«⁶¹ Nun ist Greenaways Behauptung, es gäbe keine interessanten Filmmacher mehr, da alle interessanten Filmmacher den Film verlassen hätten und

57 Benjamin, S. 139ff.

58 Flusser 1992, S. 143.

59 Friedrich Nietzsche: Menschliches, Allzumenschliches. Ein Buch für freie Geister. In: Ders.: *Werke*. Bd 1. Frankfurt am Main u. a. 1972, S. 435–1008, S. 814.

60 Zitiert nach: www.sofiaecho.com/article/profile-alan-parker/id_14248/catid_30 (29.07.2008).

61 Niels Werber: Neue Medien, alte Hoffnungen. In: *Merkur* 47, 1993, S. 887–893, S. 892.

woanders hingegangen seien,⁶² wohl sicherlich vor allem seiner eigenen medialen Umorientierung geschuldet (von der wiederum sich selbstverständlich trefflich spekulieren lässt, von welchen und wie vielen Enttäuschungen sie ihrerseits auch motiviert sein mag); schwerer als ein solcher Blick zurück im Zorn aufs Kino aber wiegen wohl die gewiss nicht völlig unberechtigt angebrachten Vorwürfe, nach denen Greenaway die Zukunft des Mediums ausschließlich in seinen eigenen Projekten verwirklicht sehe, für seine Visionen aber weniger Beweise erbringe, als er mit großer Geste doch verspreche, und dann nicht einmal seinen eigenen Ansprüchen gerecht werden könne.⁶³ Dem kann an dieser Stelle natürlich nicht entsprechend nachgegangen werden; dafür aber jedenfalls, dass die immer wieder angekündigte »Revolution des Sehens« und des Kinos bislang ebenso ausgeblieben ist wie der etwa durch die Zeugen Jehovas auch immer wieder prophezeite Untergang der Welt, hat Greenaway zum Einen selbst eine Entschuldigung: »John Cage suggested that if you introduce more than 20% of novelty in to any work of art, you immediately lose 80% of your audience«,⁶⁴ zum Anderen vermochte auch Greenaways zweites großes Vorbild Sergej Eisenstein zur konkreten Umsetzung und Ausgestaltung seiner Vision des »neuen Films« und seiner Form nurmehr zu sagen: »*Ça viendra!* [...] Wie das in der Praxis aussehen wird – *qui vivra verra!* [...] Wie – das weiß ich noch nicht.«⁶⁵ Das Neue zeichnet sich ja eben dadurch aus, dass es gegenwärtig nicht vorherzusehen ist, und enthält die Zukunft ohnehin schon immer viel mehr Möglichkeiten, als in der Gegenwart aktualisiert werden können, so kann man gegenüber dem Bestehenden natürlich immer andere Möglichkeiten sehen – ohne allerdings auch immer in der glücklichen Lage zu sein, sie auch realisieren zu können.⁶⁶ Aber selbst hier gelingt es Greenaway, sich selbst noch durch sein Scheitern recht zu geben: »I was moving towards some grand magnum opus, where I could put everything that I thought I'd learned about the cinema – and indeed life – in one grand, encyclopædic project. Have I achieved that with THE TULSE LUPER SUITCASES? No. It's been a dismal failure.« Warum? »It's far too ahead of its time.«⁶⁷

62 Greenaway 2002, S. 3.

63 Vgl. Bert Rebhandl: Die Tyrannei des Kinos. In: FAZ, 12.02.2007; Christian Tretbar: Britischer Cyborg. In: Tagesspiegel, 11.2.2007.

64 Greenaway 2002, S. 4f. Wobei allerdings gerade den Auditorien von Greenaways Vorträgen dieses Zitat in geschätzten 90% all seiner Auftritte als Redner zugemutet und auch weiter endlos wiederholt wird: es gibt sich also in gewissem Sinne autologisch selber Recht.

65 Sergej Eisenstein: Notate zu einer Verfilmung des Marxschen »Kapital«. In: Ders.: *Schriften*. Band 3. München 1975, S. 289–311, S. 297, 305, 308.

66 Niklas Luhmann: *Vertrauen*. Stuttgart 1968, S. 10; Ders.: Warum »Systemtheorie«? In: Asalchan Boronov (Hg.): *Probleme der theoretischen Soziologie*. St. Petersburg 1994, S. 25–42, S. 25.

67 Peter Greenaway: *A Life in Film*. Zitiert nach: www.timeoutabudhabi.com/thismonth/feature.php?id=366 (29.07.2008).

Die Leerstelle in Film und Wahrnehmung

von Valerie Deifel

An den Neurowissenschaftler und Nobelpreisträger Eric Kandel¹ richtet Alexander Kluge die Frage, was das Gehirn im Kino »sehen« würde. Nachdem ein achtundvierzigstel einer Sekunde das kinematographische Bild belichtet ist und ein achtundvierzigstel einer Sekunde Dunkelheit während der Transportphase herrscht, nehme das Gehirn eigentlich zwei Filme wahr: einen Schwarzfilm und einen aus Lichtbildern, aber auf letzteren ist die Reaktion des Auges evolutionsgeschichtlich ausgerichtet. Der rasche Wechsel von Licht und Dunkelheit veranlasse das Hirn zu »träumen«.² Man ist verleitet anzunehmen, dass Kluge mit diesem neurobiologischen Exkurs zur visuellen Wahrnehmung ein ästhetisches Paradigma erläutern möchte, das eine Öffnung in der Struktur eines jeden Kunstwerks vorsieht, zumindest in seiner Interpretation und der Ambiguität der künstlerischen Botschaft. Das Kino bietet in beiderlei Hinsicht einen geeigneten Untersuchungsgegenstand, da abgesehen von der künstlerischen Gestaltung bereits psycho-physiologisch ein ständiges Übersehen, d. h. ein Nicht-Sehen oder Zuviel-Sehen, bei der Rezeption mit einhergeht.

In Folge soll nun poststrukturalistischen Fragestellungen hinsichtlich Ästhetik, Struktur und struktureller (Dys-)Funktion in der Filmwahrnehmung nachgegangen werden. Eine am ästhetischen Gegenstand orientierte Untersuchung von »Film als Kunst« wird mit der Wahrnehmung des Interpreteten in Beziehung gebracht; aufgrund der These, dass formale und inhaltliche Leerstellen die Imagination verstärken und damit die Kommunikation zwischen ästhetischem Gegenstand und Rezipienten konstituieren. Ist diese Tendenz radikalisiert, dehnen sich die Lücken und Zwischenräume der Bilder so weit aus, dass die Projektionsfläche der Repräsentation marginalisiert wird, das Skelett der Struktur hervortritt und die Wahrnehmung letztlich auf ihre eigene Erkenntnisleistung zurückgeworfen wird. Die Argumentation verweist auf die Überlegungen Umberto Ecos zum »offenen Kunstwerk« und Gilles Deleuzes Kunst- und Kinophilosophie. Exkurse ins kognitionspsychologische Labor und in den Versuchsraum des Kinos fügen sich ergänzend an.

Beide Denker, Eco und Deleuze, lassen sich zwischen Strukturalismus und Poststrukturalismus ansiedeln. Ein »Felderdenken«, welches das Subjekt sprachli-

1 Im Jahr 2000 erhält Eric R. Kandel zusammen mit Arvid Carlsson und Paul Greengard den Nobelpreis für Medizin »für ihre Entdeckungen betreffend der Signalübertragung im Nervensystem«.

2 Vgl. Alexander Kluge: *Geschichten vom Kino*. Frankfurt am Main 2007, S. 42f.

chen Strukturen unterworfen sieht, ist bei Deleuze in dem Aufsatz *Qu'est-ce que le structuralisme?* (1967)/*À quoi reconnaît-on le structuralisme?* (1973) und in *Logique du sens* (1969) ausgeführt. Diese Konzeptionen verräumlichen sich in *Milles Plateaux* (1980, mit Félix Guattari), worin die thematischen Ebenen sowie die Gestaltung des Textes aus übereinander gelagerten Schichten entworfen werden. Die traditionelle Baumarchitektur der Argumentationslinien wird von einem rhizomartigen Wurzelgeflecht ohne zuordenbare Abstammung und Ausrichtung abgelöst. An das Ende des philosophischen Werks von Deleuze reiht sich die Auseinandersetzung mit Film als einem weiteren Umschichten von Denkstrategien. Bei Eco fällt die Zuordenbarkeit schwieriger aus, seine pragmatische Semiotik wird einerseits zu der »zweiten Garde« des Poststrukturalismus gezählt,³ andererseits soll sein Zugang zwischen dem Pragmatismus, im Sinne Charles Sanders Peirce, und dem Strukturalismus, als einem »Gefangensein in der Sprache«, vermitteln.⁴ Zumindest kann Eco mit einer »poststrukturalistischen Brechung« gelesen werden, um auf die Verfahren von Ästhetik und Interpretation einzugehen und damit die Überlegungen Deleuzes zu ergänzen.

Die Struktur des Kunstwerks

Die Haltlosigkeit des Zeichens auf die Aussagen künstlerischen Schaffens übertragend, unterscheidet Umberto Eco die »Offenheit« eines Kunstwerks in verschiedenen Intensitätsstufen: 1. offene »Kunstwerke in Bewegung«, die sich immer neu gemeinsam mit Hervorbringer und Interpreten formen; 2. Werke, die materiell abgeschlossen sind, jedoch mehrere Deutungen zulassen, den Rezipienten vor allem mit dem »Akt seiner Perzeption der Reiztotalität« konfrontieren; 3. ist jedes Kunstwerk, auch wenn die Formgebung fertig gestellt ist, für eine unendliche Zahl von möglichen Lesarten offen.⁵ Eco hebt hervor, dass die erste Kategorie besonders auf die moderne Kunst zutrifft, da ein verändertes Bewusstsein hinsichtlich der interpretativen Beziehungen diese nun häufig selbst thematisiert.⁶ Auch wenn *Opera aperta* (1962)⁷ sich nicht als eine allgemeine ästhetische Theorie verstehen will, sondern als eine »Kulturgeschichte der Poetiken«,⁸ lässt sich nichts desto trotz von einem offenen Kunstwerk nur als einem Modell sprechen, welches die Abstraktion einer operativen Tendenz beschreibt und sich aus den strukturellen

3 Vgl. Johannes Angermüller: *Nach dem Strukturalismus. Theoriediskurs und Intellektuelles Feld in Frankreich*. Bielefeld 2007, S. 37.

4 Vgl. Ingeborg Breuer/Peter Leusch/Dieter Mersch: *Welten im Kopf. Profile der Gegenwartsphilosophie*. Bd. 2. Hamburg 1996, S. 32.

5 Vgl. Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt am Main 1990, S. 57.

6 Vgl. Eco 1990, S. 32.

7 Den Abschluss von *Opera aperta* zögert Umberto Eco hinaus, in dem er wiederholt kontextualisierende Ergänzungen vornimmt. So gibt es mehrere Ausgaben, von 1962, 1967 und 1976; vgl. Ursula Ahlborn-Rizzuto: *Im Labyrinth der Zeichen. Zur Textsemiotik Umberto Ecos*. Frankfurt am Main 1990, S. 21.

8 Vgl. Eco 1990, S. 10.

Ähnlichkeiten unterschiedlicher Operationsmodi herleitet.⁹ Dem Verständnis eines klassischen Strukturalismus hält Ecos Semiotik jedoch entgegen, dass die Flut der Zeichen nicht in die Form eines Musters gebändigt werden könne, da diese als ein chaotisches Universum nur begrenzt Orientierung zulässt. Die rhizomatische Form ohne Anfang, Ende und Ziel entspräche deshalb dem semiotischen Labyrinth am ehesten.¹⁰

Als ein Erkennungsmerkmal des Strukturalismus nennt Deleuze in *À quoi reconnaît-on le structuralisme?* das »leere Feld«, mit dem er auf Jacques Lacan Bezug nimmt und dessen »Objekt = x«, ein Phänomen, das in Folge auch mit anderen Namen, wie »Rätselobjekt« oder das »große Mobile«, betitelt wird.¹¹ Die vorangestellte Frage von Deleuze lautet: »Was ist der Strukturalismus?«, welche er sogleich verwirft, um zu fragen: »Woran erkennt man jene, die man Strukturalisten nennt?« Deleuze, hier ganz Strukturalist, nimmt keine Struktur außerhalb der Sprache an und setzt voraus, dass von der Struktur des Unbewussten nur zu reden ist, sobald das Unbewusste in Sprache gefasst ist. So gibt es eine Struktur der Körper, insofern sie als sprechende verstanden werden, und auch die Dinge sind selbst schweigend, sie verlauten sich in der Sprache der Zeichen.¹² Aus der allgemeine Aussage, dass die »strukturelle Kritik die Bestimmung der ›Virtualitäten‹ in der Sprache zum Gegenstand hat, die vor dem Werk existieren«, schließt Deleuze: »so ist das Werk selbst struktural, wenn es sich zum Ziel setzt, seine eigenen Virtualitäten zum Ausdruck zu bringen.«¹³

Die Überlegungen zur Sinnproduktion in einer strukturellen Ordnung sind in *Logique du sens* über die Verbindung von Sprache und Unbewusstem anhand der Schriften von Lewis Carroll weiter ausgeführt. Eine »paradoxe Instanz« tritt hier erneut in Zusammenhang mit Jacques Lacan auf, wenn auch mit dem Hinweis, dass Lacans Schriften oft eine Carroll'sche Inspiration erkennen lassen.¹⁴ »Von der paradoxen Instanz gilt, daß sie niemals ist, wo man sie sucht, und daß man sie umgekehrt nicht dort findet, wo sie ist.«¹⁵ Die paradoxe Instanz ist wesentlich für das Entstehen von Sinn verantwortlich, sie vermittelt zwischen einer Serie der Signifikate und der Signifikanten. Es handelt sich jeweils um Serien und nicht um Einzelelemente, da nach dem Paradox des infiniten Regresses des Sinns jede Bezeichnung über eine Bedeutung verfügt, die erst durch einen weiteren Begriff gedeutet werden kann.¹⁶ Die paradoxe Instanz verfügt diesen Serien entsprechend

9 Vgl. Eco 1990, S. 12.

10 Vgl. Breuer/Leusch/Mersch 1996, S. 100f.

11 Vgl. Gilles Deleuze: *Woran erkennt man den Strukturalismus?* Berlin 1992, S. 41–53.

12 Deleuze 1992, S. 8.

13 Vgl. Deleuze 1992, S. 46.

14 Vgl. Gilles Deleuze: *Logik des Sinns. Aesthetica*. Frankfurt am Main 1993, S. 62.

15 Deleuze 1993, S. 62.

16 Vgl. Deleuze 1993 S. 57.

über zwei Seiten: die signifikante Seite ist von einem Überschuss geprägt und die Signifikate von einem Fehlen, wobei der Überschuss auf das Fehlen verweist und umgekehrt. »Denn was auf der einen Seite Überschuss ist, was ist das anderes als ein äußerst beweglicher *leerer Platz*? Und was auf der anderen Seite fehlt, ist das nicht ein sehr bewegliches Objekt, *Besetzer ohne Platz*, stets überzählig und immer verschoben?«¹⁷ Claude Lévi-Strauss steht Pate für das Paradox des Ungleichgewichts der zwei Serien, das dem Ursprung von Zeichen und Bedeutung gleichkommt: »Im Augenblick, da das gesamte Universum mit einem Schlag signifikativ geworden ist, ist es damit nicht schon besser *erkannt*, selbst wenn es wahr ist, daß das Erscheinen der Sprache den Rhythmus der Entfaltung der Erkenntnis jäh beschleunigen musste.«¹⁸ Das Signifikat wird zwar durch den Signifikanten vorgegeben, ist damit jedoch nie ganz erfasst. Es gibt einen Überschuss an Sinn, der auf die Dinge übertragen wird. Allein Platzhalterwörter, wie »irgendetwas«, »Dings-da«, »aliquid« (oder das Mauss'sche »mana«), können die Kluft zwischen Signifikat und Signifikant schließen, da sie selbst sinnleer sind und jeden beliebigen Sinn annehmen können. Es sind weitere Namen, die das leere Feld ausdrücken, »das alles erst zum Funktionieren bringt«; die wesentliche Mindestbedingung einer Struktur also.¹⁹

Die paradoxe Instanz als Ereignis

Den Vorgang eines Ereignisses zu beschreiben, stellt sich die Philosophie Deleuzes als eine ihrer Hauptaufgaben, man kann sie daher auch als »Ereignisphilosophie« bezeichnen.²⁰ Das leere Feld hat eine wesentliche Aufgabe in der Struktur des Ereignisses inne, da es den Raum bietet, an dem etwas sich ereignen kann. Das ideale Ereignis ist ein besonderer Punkt, eine Singularität oder die Gesamtheit der singulären Punkte. Eine Singularität ist unbegrifflich und neutral, aber nicht gewöhnlich. Das Ereignis ist kein Zwischenfall, es ist viel mehr ein Problemfeld, sobald die Frage gestellt ist, ist die Potentialität des Feldes ausgefüllt. »die paradoxe Instanz aber ist das Ereignis überhaupt, in dem alle Ereignisse kommunizieren und sich verteilen, das Eine Einzige Ereignis.«²¹ In seiner Zeitlichkeit ist das Ereignis gespalten, es hat sich immer bereits schon ereignet oder wird sich gleich ereignen, es ist nie in der Gegenwart. Der Realitätsgehalt des Ereignisses ist weder ganz wirklich, noch eingebildet, es findet zwischen den Dingen statt, als Aktion oder Reaktion.

17 Deleuze 1993, S. 63.

18 Claude Lévi-Strauss: Einleitung in das Werk von Marcel Mauss. In: Marcel Mauss: *Soziologie und Anthropologie*. Bd. 1. München 1974, S. 38.

19 Vgl. Deleuze 1993, S. 75.

20 Vgl. Joseph Vogl: Was ist ein Ereignis? In: Peter Gente/Peter Weibel (Hg.): *Deleuze und die Künste*. Frankfurt am Main 2007, S. 67. Siehe auch Mirjam Schaub: *Gilles Deleuze im Wunderland. Zeit als Ereignisphilosophie*. München 2003.

21 Deleuze 1993, S. 81.

In der körperlichen Manifestation endet es.²² Im Ereignis formen virtuelle und aktuelle Anteile eine »problematische Struktur«, die virtuelle Seite gehört zum Strukturdenken: »Das Ereignis, das sich in einem strukturalen Raum und in einer endlos sich differenzierenden Zeit konstituiert, erscheint dabei als *eventum tantum*, als ein Objekt X, ein strukturales Objekt, das immer an seinem Platz, seiner Identität und seiner eigenen Entstehung fehlt.«²³

Die paradoxe Instanz als Unsinn

Das leere Feld könnte man auch als Ort einer Frage setzen, *der Frage*, die sich in ihren Antworten nicht auflöst, sondern in diesen weiter besteht, da sie ohne das problematisierende Anliegen ihren Sinn verlieren würden. »[A]ls magisches Wort, so dass alle Namen, von denen es ›benannt‹ wird, das Weiße nicht ausfüllen –, verfügt die paradoxe Instanz eben gerade über dieses singuläre Sein, diese ›Objektivität, die der Frage als solcher entspricht, und ihr entspricht, ohne jemals auf sie zu antworten.«²⁴ Das Fragende an der Frage ist also ohne Sinn. Ähnlich steht es mit Wörtern, die als Platzhalter für ein unbekanntes Objekt (z. B. »Dingsda«) fungieren, die wie das paradoxe Element Wort und Sache zugleich sind und damit genau das ausdrücken, was sie bezeichnen, ihren eigenen Sinn. Ein Name aber, der seinen eigenen Sinn bedeutet, kann nur Unsinn sein, denn der Sinn entsteht aus einer Serie von Benennungen und ein Element kann nicht Teil der Menge sein, die es festlegt. Die Pointe ist also, dass auch der Unsinn einen Sinn hat, der darin liegt, keinen zu haben. »In den Serien hat jedes Glied Sinn nur dank seiner relativen Stellung gegenüber allen anderen Gliedern; diese relative Stellung hängt ihrerseits von der absoluten Stellung jedes Glieds in Funktion der Instanz = X ab, die als Unsinn bestimmt ist und unablässig durch die Serien hindurch zirkuliert. Der Sinn wird tatsächlich durch diese Zirkulation *hergestellt*, als Sinn, der dem Signifikanten, aber auch als Sinn, der dem Signifikat zukommt.«²⁵ Diese paradoxe Anordnung der Sinnproduktion, eines unkörperlichen Sinns, der sich über den Unsinn herleitet, nennt Deleuze »Carroll-Effekt« oder auch »Chryssipp-Effekt« in Favorisierung der stoischen Philosophie. In den Sinn ist man nicht über eine »Doxa«, einen Gemein-sinn oder Hausverstand bereits eingelassen, er wird nicht transzendental-philosophisch wieder gefunden, sondern muss maschinenhaft hergestellt werden und bietet damit die Möglichkeit zu immer neuen Sinnkorrelaten zu gelangen.²⁶

22 Vgl. Deleuze 1993, S. 89.

23 Vogl 2007, S. 78.

24 Deleuze 1993, S.82.

25 Deleuze 1993, S. 96f.

26 Vgl. Deleuze 1993, S. 97–99 u. 127–130.

Der »Knacks« im Filmbild

Den Strukturalismus beschreibt Deleuze also als eine Verteilungslehre, die Verfahren über die topologische und relationale Stellung einzelner Elemente erklärt. Diese spatiale Ordnung erhält über die Verschiebungen eines leeren Feldes ihre Beweglichkeit. Dabei handelt es sich um keinen homogenen, ausgedehnten Raum, es ist ein »prä-extensiver Raum, der sich durch das Spatium, das Intervall organisiert.«²⁷ Gerade auch für Deleuzes Beschäftigung mit dem Kino in *L'image-mouvement* (1983) und *L'image-temps* (1985) sind solche »beliebigen Räume« und deren Verfahren von Interesse. Momente der Ort- und Zeitlosigkeit im Film werden gegenüber jenen stark gemacht, die eine konkrete Orientierung verheißen. Das Medium des Films scheint wie dafür geschaffen zu sein, den probabilistischen Raum des Ereignisses zu bereiten, in dem eine chronologische Abfolge von Raum und Zeit stets mit einer atopischen Struktur konkurriert, die darin nicht völlig aufzugehen vermag. Solche Zwischenräume liegen schon an den Schnittstellen des Intervalls des senso-motorischen Montage-Kinos, das Verbindungen noch über eine indirekte Darstellung von Zeit und eine Dialektik der Bilder verfolgt. Das »moderne Kino« dehnt im Vergleich zum »klassischen« solche undefinierten Zwischenbereiche weiter aus und macht sie deutlicher erfahrbar, doch ist deren generative Funktion in beiden Epochen und Bildtypen von Bedeutung, in »Bewegungs-« und »Zeit-Bild«. Zu deren Verhältnis heißt es:

»Wir sind, ohne den Ort zu wechseln, von einem Raum zum anderen, vom physikalischen in einen spirituellen Raum übergegangen, der uns eine Physik (oder Metaphysik) zurückerstattet. Der erste Raum ist zellenartig und geschlossen, der zweite ist nicht anders, ist derselbe, nur hat er eine spirituelle Öffnung gefunden, die, prinzipiell oder tatsächlich, alle formalen Verpflichtungen und materiellen Zwänge überwindet.«²⁸

Die Kinobücher beschreiben also grundsätzlich zwei Bruchstellen: eine situiert sich in einer allgemeinen Geschichte des Bildes und eine zwischen den zwei Bildtypen. Jacques Rancière deutet diesen »Knacks«,²⁹ den das moderne Kino mit dem klassischen entzweit, nicht als eine Gegenüberstellung gänzlich voneinander unterschiedener Bilderklassen, sondern als die Betrachtung der Kehrseite ein und derselben Bilder, einmal ist das Bild auf seinen Bezug zur Materie untersucht und einmal als Bild des Denkens.

»As a philosophy of nature, *The Movement-Image*, uses specific cinematographic images to introduce us to the chaotic infinity of the metamorphoses of matter-light. As a philosophy of spirit, *The*

27 Vgl. Vogl 2007, S. 76.

28 Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt am Main 1997, S. 163.

29 Der Begriff »Knacks« verweist auf F. Scott Fitzgeralds *The Crack-Up* (1945) und wird von Deleuze auf die körperliche Einschreibung eines Risses (»fêlure«) bezogen; vgl. Deleuze, 1993, S. 193–202.

Time-Image, shows us, through the operations of the cinematographic art, how thought deploys a power commensurate with this chaos.«³⁰

Damit erklärt Rancière auch die Relation von Bildästhetik zu historischen Ereignissen, die er bei Deleuze als problematisch erachtet. In der Eigenschaft des Typus des »Affektbildes« zur Organisation von beliebigen Räumen sei das Projekt des »Zeit-Bildes« eigentlich schon vorweggenommen: »The very same [film] examples, in other words, can be used to illustrate the constitution of the any-space-whatsoever of the affection image and the constitution of the pure optical and sound situations of the time-image.«³¹

Innerhalb und außerhalb des Filmbildes

In dem Bruch von klassischem und modernem Kino tritt die Darstellung eines ganzheitlichen Gefüges, der Vereinigung aller Ensembles innerhalb und außerhalb des Bildfeldes, zugunsten einer Zone des »Außen«, einer Undarstellbarkeit der sozialen und politischen Realität, zurück. Der Bereich zwischen den Einstellungen dehnt sich aus und auch zwischen Tonspur und Bildebene kommt es zu einem Bruch. Mit Verweis auf *ICI ET AILLEURS* (1976) von Jean-Luc Godard spricht Deleuze von einer »Methode des ZWISCHEN«, einem Sinn der sich »zwischen zwei Bildern« generiert. »Es geht nicht mehr darum, einer Kette von Bildern zu folgen, auch nicht über Leerräume, sondern die Kette oder die Verknüpfung zu verlassen.«³² In seiner stärksten Ausprägung wird das moderne Filmbild, das seine eigene Zeitlichkeit diktiert, zum »kristallinen Bild«, welches sich nicht mehr mit anderen aktualisierbaren Bildern verbindet, sondern gänzlich von seiner Außenwelt abgeschnitten, sich mit dem eigenen virtuellen Bild potenziert, wie eine Reflexion in mehreren Spiegeln.³³

Die Kinotheorie Deleuzes thematisiert offene, virtuelle Möglichkeitsfelder in der filmischen Repräsentation. Solche Vagheiten umspielen auch den Gebrauch des allgemeinen Begriffs »Bild«. Mirjam Schaub spricht in ihrer Analyse von *Deleuze im Kino* (2003) von einer Unschärfe, die berechtigt scheint, da der Ausdruck »Bild« materielle und mentale Darstellungen betraf. Deleuze gehe mit der Differenz verschiedener Bildarten eigenwillig um, ihn interessierten Bilder nur hinsichtlich ihrer Wirkung auf den Betrachter, in ihrem Vermögen »unsichtbare Kräfte sichtbar zu machen«, da sich seine Philosophie allgemein der Aufdeckung einer »Virtualitätsanordnung« verschrieben habe.³⁴ Die Bildlichkeit wird zur Kehrseite des Sagbaren, doch umgekehrt ist es die sensorische Wahrnehmung, die Anlass

30 Jacques Rancière: *Film Fables*. Oxford/New York 2006, S. 113.

31 Rancière 2006, S. 112.

32 Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a. M. 1997(a), S. 234.

33 Vgl. Deleuze 1997a, S. 95.

34 Vgl. Mirjam Schaub: *Deleuze im Kino. Das Sichtbare und das Sagbare*. München 2003, S. 13.

gibt zum Interpretieren und Worte als Kategorien zu finden, wobei diese Sinngebung hinter dem Bedeutungsüberschuss des Bildes zurückbleibt.³⁵

Wahrnehmung und Kunstwerk

Der textpragmatische Zugang Ecos bleibt zwar auf die Semiotik beschränkt, entgegen aber einem Strukturalismus, der den Leser ausklammert und eine Beschränkung auf objektive Strukturen eines Textes vornimmt. Bereits in *Opera aperta* versucht Eco, die Komponente des Interpretieren nicht auszulassen. Auf der Ebene des Textes handelt es sich um eine Spurensuche in einem Labyrinth der Zeichen, ihre physische und psychologische Wirkung auf den Interpretieren bleibt unberücksichtigt. Den Interpretieren als historisch und kulturell bedingte Größe zu denken, verhilft dazu, strukturelle Modelle mit Anspruch auf Essentialismus zu relativieren, Freiheit in das System zu integrieren.³⁶

Die erkenntnistheoretische Frage taucht dennoch bei Ecos Zeichentheorie auf: Kann man nun von den Strukturen der Dinge auf die psycho-physiologischen Strukturen des Subjekts schließen und umgekehrt? Denn der Prozess der Wahrnehmung kann ebenso in Strukturmodellen gefasst werden, z. B. in kybernetisch-autopoietischen Systemen, in informationstheoretischen Sender-Empfänger-Modellen oder in konnektionistischen Modellen der Nervenbahnen und ihrer Informationsverarbeitung. Auch hier handelt es sich um Operationsmodelle, mittels derer die Mannigfaltigkeit der Phänomene in Vereinfachung gefasst wird, um Hypothesen, Prognosen und schlichte Beschreibungen zu erarbeiten. Der Strukturalismus bleibt also nicht auf die Kulturwissenschaften beschränkt. In seiner Anwendung sind jedoch keine substanziellen Zuschreibungen zu veranschlagen, sondern er ist als ein Instrument und eine Methode zu gebrauchen.³⁷ »Während ich die Wirklichkeit in Modellen erstarren lasse (und ich kann nicht anders verfahren, um die Wirklichkeit in den Griff zu bekommen), weiß ich, daß die Wirklichkeit mir *auch* – und nicht *nur* – die Umrisse darbietet, die ich feststelle.«³⁸ Die sinnliche und intelligible Wahrnehmung wird von den modernen wissenschaftlichen Methoden als probabilistischer Prozess erkannt, der das Objekt nie vollständig zu erfassen vermag und von der Disposition des Wahrnehmenden abhängt. Die allgemeine Erkenntnis ist wie die ästhetische Erkenntnis von Bereichen der Offenheit und des Prozessualen geprägt. Eco differenziert deshalb eine »Offenheit ersten Grades«, welche die »Interpretations- und Ergänzungsmechanismen« beschreibt, die im (gestalt)psychologischen Herangehen konstitutiv für jeden Erkenntnisprozess sind; und eine »Offenheit zweiten Grades«, welche den ästhetischen Genuss

35 Vgl. Schaub 2003, S. 11.

36 Vgl. Dieter Mersch: *Umberto Eco zur Einführung*. Hamburg 1993, S. 90–104.

37 Vgl. Umberto Eco: *Einführung in die Semiotik*. München 1985, S. 361–370.

38 Eco 1985, S. 431f.

nicht auf ein abschließendes Erkennen, sondern auf die Unabgeschlossenheit der Form, daran »stets neue *Umriss*e und neue Möglichkeiten für eine Form wahrzunehmen«, begründet. Mit der Einschränkung, dass sich die Psychologie mit einer Genesis der Form beschäftigt und nicht mit objektivierten Strukturen.³⁹ Die Psychologie bewegt sich jedoch in eine ähnliche Richtung, wie es die Logik des Offenen Kunstwerks tut und betont wie die moderne Kunst die »Möglichkeit, *viele Ordnungen* auszumachen«, »weniger ein *Vorhersehen des Erwarteten* als ein *Erwarten des Unvorhergesehenen*«. ⁴⁰

Die »epistemologische Metapher«

Das Verhältnis zwischen dem Erkenntnisgewinn aus Kunstbetrachtung und Sinneswahrnehmung denkt Eco als »epistemologische Metapher«, die in ihrer Gestaltung »die Spiegelung bestimmter Errungenschaften der modernen wissenschaftlichen Methodologien, die Bestätigung jener Kategorien der Unbestimmtheit, der statistischen Verteilung, die für die Deutung der natürlichen Fakten maßgeblich sind«, wiedergibt und historisch und kulturell bedingte Ansichten aufzeigt.⁴¹ Da es zur Tradition der Philosophie gehört, sich mit Begrifflichkeiten aus Physik und Kosmologie zu beschäftigen, sei eine »Verunreinigung der Ästhetik« durch Lehnwörter aus fremden Wissenschaften nicht leicht zu vermeiden. Strukturen der Kunst können nicht mit den realen Strukturen des physikalischen Universums gleichgesetzt werden, doch gibt es eine kulturelle Beeinflussung und eine Veränderung von Anschauungen, die durch wissenschaftliche Errungenschaften bedingt ist und in einen metaphorischen, alltagssprachlichen Gebrauch übergleiten. Ist die Wissenschaft penibel darauf bedacht, ihre neuen Begriffe nur in präzise umschriebenen methodologischen Feldern geltend zu machen, greifen Kunst und Kultur auf diese uneingeschränkt und explorativ zu.⁴² In diesem Sinne kann dem offenen Kunstwerk die Funktion einer epistemologischen Metapher zukommen: »Es vermittelt zwischen der abstrakten Kategorie der Wissenschaft und der lebendigen Materie unserer Sinnlichkeit und erscheint so als eine Art von transzendentelem Schema, das es uns ermöglicht, neue Aspekte der Welt zu erfassen.«⁴³

Im Laboratorium: Das Übersehen des Rezipienten

Im Folgenden führen Beispiele aus der kognitiven Psychologie das Phänomen des Übersehens aus der Sicht einer konstruktivistischen Wahrnehmung aus, um die vorangegangenen gestaltpsychologischen Bezüge zu ergänzen und die visuelle Wahrnehmung hervorzuheben, mit Ausblick auf die filmische Rezeption. So ver-

39 Vgl. Eco 1990, S. 138f.

40 Vgl. Eco 1990, S. 148.

41 Eco 1990, S. 160.

42 Vgl. Eco 1990, S. 161.

43 Eco 1990, S. 165.

deutlichen die Versuchsanordnungen zur »Change Blindness«, die John Grimes Anfang der 1990er Jahre durchführt, wieviel dem Sehenden womöglich entgeht. Die Versuchspersonen sind dazu angehalten, Veränderungen in Bildern, die als »full-colour, real world scenery« der Realität gleichgesetzt werden, zu melden, indem sie einen Knopf drücken, während ihre Augenbewegung exakt vermessen wird. Die Voreinstellungen sind so getroffen, dass ein Wechsel im Bild mit der sakkadischen Augenbewegung erfolgt, da in dieser Zeitspanne von 5–80 msec Unschärfe bis zu der neuerlichen Fokussierung herrscht. Die Versuchspersonen vermuten durchschnittlich eine Veränderung in 20–30% der Bilder, die in eigentlich 80% stattgefunden hat. In einer Szene wechselt z. B. die Farbe eines Papageis von grün zu rot, für ca. 18% der Versuchspersonen bleibt dies unbemerkt.⁴⁴ »After all, the strength of our visual experience is so powerful and seems so veridical that there must be some limit to what a person can overlook, even if the actual change does take place during the relative blindness of a saccade.«⁴⁵ Ein weiterer spektakulärer Versuch zur »Inattentional Blindness«⁴⁶ und Change Blindness wird wenige Jahre später von Daniel Simons und Christopher Chabris durchgeführt, unter dem Titel »Gorillas in our midst«. Dabei werden die Testpersonen gebeten, eine Videoaufnahme eines Basketballspiels anzusehen und entweder die Pässe des weiß oder schwarz gekleideten Teams zu zählen. 50% der Testpersonen berichten bei der anschließenden Befragung nicht von der eingefügten Aktion, in diesem Fall eine als Gorilla verkleidete Person, trotz gezielter Fragen danach. Die Fehlerquote ist bei der Beobachtung des schwarzen Teams niedriger, das gemeinsame Farbmerkmal ist hier ausschlaggebend. Je schwieriger die Aufgabe, welche den Testpersonen für die Beobachtung gestellt wird, desto höher die Fehlerquote.⁴⁷ Testpersonen, die während dem Experiment die Zählung unterbrechen, sind in das Ergebnis nicht eingerechnet: »suggesting that noticing was not strongly associated with counting poorly or inattentively.«⁴⁸

Die derzeitige Expertenmeinung läuft generalisierend darauf hinaus, dass die visuelle Wahrnehmung nur sehr skizzenhaft erfolgt. Die Hypothese von einer einheitlichen »bildlichen« neuronalen Abbildung, in der sich verschiedene visuelle Informationstypen zusammenfügen können, ist von Modellen der Verschaltung kognitiver Konzepte abgelöst worden. Zwischen kognitiven Prozessen und empirischen Daten kann keine eindeutige Unterscheidung getroffen werden, da Vorannahmen das Sehen vom ersten Moment an beeinflussen und umgekehrt unbe-

44 Vgl. John Grimes: Failure to Detect Changes in Scenes across Saccades. In: Kathleen Akins (Hg.): *Perception*. Oxford/New York 1996, S. 101f.

45 Grimes 1996, S. 100.

46 Siehe auch Arien Mack/Irvin Rock: *Inattentional Blindness*. Cambridge, MA 1998.

47 Vgl. Daniel Simons/Christopher Chabris: Gorillas in our midst: Sustained inattentional blindness for dynamic events. In: *Perception* 28, 1999, S. 1059–1074.

48 Simons/Chabris 1999, S. 1069.

wusst Gesehenes auf kognitive Inhalte einwirkt. Auch das Gedächtnis greift durch eine Steuerung der neuronalen Prozesse in die Wahrnehmung ein und erzeugt vermeintlich Gesehenes oder Übersehenes. Die Verschaltung der Wahrnehmung mit dem Gedächtnis beeinflusst damit auch die Validität von Experimenten, wie den oben angeführten, da eine durchschnittliche Testperson immer versucht, eine der Situation entsprechende Antwort zu geben und nie unmittelbar von Wahrgenommenem berichten kann. Es gibt folglich keine sichere Methode zwischen dem zu trennen, was eine Person in einer bestimmten Wahrnehmungssituation erfährt und dem, was als erfahren geglaubt wird.⁴⁹

Im Kino: Das Übersehen im Kunstfilm

Unter »Kunstfilm« lassen sich am ehesten all jene Filme subsumieren, welche die einstudierten Wahrnehmungsmuster unterlaufen und Übersehenes wieder sichtbar machen wollen, d. h. vor allem auch ihr eigenes künstlerisches Verfahren und ihre Medialität. Die Idee vom modernen Kino ist bei Deleuze von Werken der Nouvelle Vague und des Neorealismus flankiert. Es sind Filme, die als Spielfilme rezipierbar sind, aber dennoch ihre Form thematisieren und im Begriff sind, diese aufzulösen. In *L'ECLISSE* (1962) von Michelangelo Antonioni wird die Trennung des Paares, Vittoria und Riccardo, am Anfang des Films mittels eines sinnbildlich ausgeführten Bruchs in der Blickachse ihres verstummten Dialoges gezeigt. Mit dem Rücken zur Kamera bewegt sich Vittoria langsam aus dem Bildfeld während der Blick von Riccardo, ihr in dieser Bewegung nicht folgend, erstarrt ins Leere zielt. In den letzten sieben Minuten sind die Protagonisten unvermutet ganz verschwunden. Der Raum selbst vereinnahmt nun mit geometrischen Häuserfronten und Aufnahmen der Stadt im zunehmenden Dämmerlicht die Bildfläche und lässt die Progression der Narration in der Stasis dieser Umwelt verebben. Die Plätze, an denen sich das frischverliebte Paar Vittoria und Piero vormals zu treffen pflegte, verbleiben einerseits unverändert und fortdauernd, sind aus der Perspektive des Films aber zu einer Darstellung der Abwesenheit der Handlungsträger verwandelt worden. Die Farben Schwarz und Weiß, welche den gesamten Film bestimmen, prägen in ihrer symbolischen Verknappung auch den Schluss: das Anschalten einer Straßenleuchte erhöht das Kontrastverhältnis, sodass sich eine elliptische weiße Form in die Mitte der schwarzen Bildfläche schneidet, als endgültig verflachende Abstraktion und Perforation des repräsentativ Dargestellten. Es werden beliebige oder leere Räume geschaffen, die einen widerständigen, sich über seine Grenzen ausdehnenden Raum darlegen, ein zwiespältiges Verhältnis von Bildraum und realem Raum zeigen. Antonionis Kunst liege in der »Behandlung von Grenzsituationen, die bis zu menschenleeren Landschaften und entleerten Räumen vordringt, von denen man sagen kann, sie hätten die Figuren und Handlungen in sich absor-

49 Vgl. Zenon W. Pylyshyn: *Seeing and Visualizing. It's not what you Think*. Cambridge, MA/London 2006, S. 40f.

biert, um nur noch eine geophysikalische Beschreibung, eine abstrakte Bestandaufnahme übrigzubehalten.«⁵⁰ In Chris Markers *SANS SOLEIL* (1983) wird bereits im Vorspann der Zwischenbereich der Einstellungen thematisiert. Schwarzfilm markiert gewöhnlich Anfang und Ende der eigentlichen Filmgeschichte und findet sich als Blende zwischen Sequenzen, den räumlich und zeitlich getrennten Einstellungsfolgen, im Filmaufbau wieder. In *SANS SOLEIL* manifestiert sich dieser Übergang als unüberwindliches Hindernis und wird selbst als Bild von etwas nicht Darstellbarem sichtbar. Das Voice-Over einer Frau reflektiert in diesen schwarzen Raum die Positionierung eines »Bild des Glücks«, das Kinder auf einer Straße in Island zeigt: »Er schrieb mir: ›Ich muß es eines Tages ganz allein an den Anfang eines Films setzen und danach nur Schwarzfilm. Wenn man das Glück im Film nicht gesehen hat, wird man wenigstens das Schwarz sehen.«⁵¹ Edward Branigan folgert in seiner Analyse dieser Ouvertüre, dass vom Zuseher damit gefordert sei, sich ein eigenes »Bild des Glücks« zu schaffen – »But, at the same time, the black image seems to be exploiting one of the connotations of the color of blackness as the *opposite* of happiness (i.e., a despair, darkness, sunlessness) and is thereby anticipating the *failure* of the viewer to find a suitable image.«⁵²

Was sind es also für Bilder, die wir glauben zu sehen, da wir doch so viel übersehen, und wie lassen sich neue Bilder finden, wenn jedes Bild schon ein vorangegangenes hat, jeder Begriff von einem weiterem bestimmt werden muss? Wie die Kette, das Klischee unterbrechen und ein echtes Ereignis in Gang setzen ohne sich im Deleuze'schen höhen- und tiefenlosen »Chaosmos«⁵³ zu verlieren oder in Ecos Labyrinth der Zeichen zu verirren? Ecos Ariadne-Faden ist das Kunstwerk in Bewegung, das er nicht zuletzt mit Blick auf die »neue Musik« Luciano Berios entwirft,⁵⁴ und damit aber auch treffend etwas beschreibt, das der Film zu leisten vermag. Ein solches offenes Kunstwerk steht in seiner Gestaltung und Entwicklung immer schon in Wechselwirkung mit einer prozesshaften und konstruktivistischen Wahrnehmung und Erkenntnis. Die Figur der Öffnung im Kunstwerk bei Gilles Deleuze liegt in der Verbindung materieller Bilder mit einer mentalen oder virtuellen Perspektive. Das genuin philosophische Projekt wäre das Erschaffen von Begriffen, um darunter nicht empirische Phänomene zu fassen, etwas nachzuahmen, sondern ein eigenes Universum mit ihnen zu kreieren. Mit Jean-Luc Nancy könnte man ein »Kino-Denken« ausmachen: »das Wort ›Begriff‹ selbst bedeutet dies für Deleuze: In-Kino-Umsetzen – *mise-en-cinéma*.«⁵⁵

50 Deleuze 1997b, S. 16.

51 Chris Marker: *Sans Soleil. Vollständiger Text zum gleichnamigen Film-Essay*. Wien 1984, S. 3.

52 Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. London/New York 1992, S. 211f.

53 Deleuze, 1993, S. 219.

54 Vgl. Eco 1990, S. 23.

55 Jean-Luc Nancy: Deleuzes Falte des Denkens. In: Jean-Luc Nancy/René Schérer: *Ouvertüren. Texte zu Gilles Deleuze*. Berlin/Zürich 2008, S. 86.

Die dargelegte Beschäftigung mit der Leerstelle als einem ästhetischen Verfahren und als einer grundlegende Konstituierung der Wahrnehmung zielt im wesentlichen auf den Topos der Schaffung von etwas Neuem in einem mit filmischen Bildern konfrontierten Denken. Die Figur der Leerstelle taucht immer dann auf, wenn sich in der Regel einer Strukturordnung eine Öffnung auftut, ein leeres Feld mit Potential zur Auffüllung. Das Spatium oder das Intervall gründen den Nullpunkt des Ereignisses, ermöglichen Sinnverschiebung und stellen Beweglichkeit her. Die Beschreibung mag eine poststrukturalistische oder auch eine semiotische sein, und doch kehrt diese Strukturordnung in konstruktivistischen Aussagen der kognitiven und neuronalen Informationsverarbeitung wieder. So determinieren die Sinnesdaten der Wahrnehmung bloß eine grobe Skizzierung, die von kognitiven Konzepten zu einem perspektivierten Umgebungsraum verschaltet werden, nicht mit Hilfe eines Verstandes, sondern infolge pluraler Mikrolösungen. Es handelt sich um die Setzung einer ähnlich problematischen Struktur, deren eigentlicher Agent, das Denken selbst, ausgeklammert ist. Der ästhetische Ausdruck von naturwissenschaftlicher Wirklichkeit kann mit Eco als epistemologische Metapher beschrieben werden, um damit Strukturen der Empirie von ihrer kulturellen Spiegelung zu unterscheiden, gleichzeitig aber von einer Wechselwirkung auszugehen. Der Verweis von (post)strukturalen Logiken auf die Wissensrepräsentationen der Neuro- und Kognitionswissenschaft wird also vorgenommen, da diese Disziplinen die Art und Expertise, mit welchen Begriffen vom Denken gesprochen wird, maßgeblich beeinflussen. Ein Übergriff in andere wissenschaftliche Gebiete ist im Allgemeinen ein Mittel, der eigenen Methode im besten Fall neuartige Wendungen zuzuführen und diese zu aktualisieren. Der Reiz, sich in diesem Fall an die Grenzen des eigenen filmwissenschaftlichen Feldes zu begeben, liegt einerseits in dem kritischen Blick auf einen empirischen Fortschrittsglauben, der immer neue mikro- und makrokosmische Erklärungsmodelle produziert, dabei oft spektakulär ins Feuilleton-Milieu gebettet ist; und andererseits in der affizierenden Beweisführung, dass sich abstrahierte Informationsstrukturen messbar in Organe einschreiben können. Man ist geneigt, hier weiter zu fragen: »welche Typen von Bahnungen [in das Gehirn] das Bewegungs-Bild und das Zeit-Bild einzeichnen, erfinden, denn die Bahnungen bestehen vorher nicht.«⁵⁶

56 Gilles Deleuze: *Unterhandlungen. 1972–1990*. Frankfurt am Main 1993, S. 90.

Filmischer Realismus als narrative Form

von Guido Kirsten

1

Betrachtet man die Preisträger der großen europäischen A-Filmfestivals der letzten Jahre, so lässt sich ein Trend zum ›Filmischen Realismus‹, zur Porträtierung sozialer Milieus mit einfachen narrativen Mitteln kaum übersehen.¹ Nimmt man noch die realistischen Tendenzen der sogenannten ›Berliner Schule‹ (Angela Schanelec, Ulrich Köhler, Henner Winckler, Maria Speth etc.), im französischen Kino (Laurent Cantet, Erick Zonca, Bruno Dumont etc.) oder in der ›Sechsten Generation‹ in China (Jia Zhang-ke, Zhang Yuan, Wang Chao, Wang Xiaoshuai etc.) hinzu, wird die große Bedeutung des neuen Trends zum Realismus in der internationalen Filmkunst offenkundig.

Dass dieser Trend aus film-, medien- oder kulturwissenschaftlicher Perspektive bis dato wenig detaillierte Auseinandersetzung, ja kaum Beachtung gefunden hat, hängt wohl nicht zuletzt damit zusammen, dass ›Realismus‹ in der Filmtheorie eine terminologische No-go-Area geworden zu sein scheint. Der Begriff gilt entweder als uninteressant, als ideologisch oder historisch belastet oder aber als zu unklar, um noch als produktives Konzept in Frage zu kommen. Die Bedenken sind nicht unbegründet, hat doch kaum ein Begriff in der Filmtheorie ein verworreneres und widersprüchlicheres Erbe.²

Das liegt unter anderem daran, dass es sehr unterschiedliche Konzeptualisierungen des Verhältnisses von Film und Realität gibt, die oft nicht klar genug auseinandergehalten werden. Die *medienontologische* Tradition (Kracauer, Bazin sowie die verschiedenen Vertreter der Indexikalitätstheorie) postuliert, dass der Film aufgrund seiner medialen Beschaffenheit eine größere Affinität zur physischen Realität besitze als andere (Kunst-)Medien. Verbunden ist diese Position oft mit einem normativen Essentialismus, der bestimmte Verwendungsweisen der kinematographischen Technik für angemessener hält als andere.³

Daneben und quer dazu steht die *wahrnehmungspsychologische* Tradition, in der nicht die ontologische, sondern die psychologische Bezüglichkeit des Kinos zur Realität verhandelt wird. Seit Albert Michotte ist in diesem Zusammenhang vom besonderen ›Realitätseindruck‹ des Kinos die Rede, der sich einer Reihe von

1 Aus den letzten vier Jahren seien hier nur erwähnt die Filme von Christian Mungiu, Laurent Cantet, der Dardenne-Brüder, Wang Quan'an, Ken Loach, Jia Zhang-ke.

2 »There is probably no critical term with a more unruly and confusing lineage than that of realism« heißt es lapidar bei John Hill: *Sex, Class and Realism: British Cinema 1956–1963*. London 1986, S. 57.

3 Vgl. Noël Carrol: *Theorizing the Moving Image*. Cambridge 1996, Kapitel 1–4, S. 1–74.

materiellen Eigenschaften des Filmbildes und seiner phänomenalen Effekte beim Wahrnehmenden verdanke.⁴

Obwohl sich beide Richtungen darin unterscheiden, dass die erste eher produktions-, die zweite rezeptionsseitig argumentiert, gleichen sie sich doch darin, dass sie den Realismus des Films auf der Ebene des Mediums bzw. des medialen Dispositivs verorten. Sie sehen damit ab von den ästhetischen Differenzen unterschiedlicher Formen. Damit sind diese Theorien per se ungeeignet, um ›Filmischen Realismus‹ als besondere Gattung zu diskutieren, und es wäre vielleicht unnötig, sie überhaupt zu erwähnen, würde nicht die Trennung beider Ebenen zu oft – unreflektiert – aufgelöst. Filme werden dann als ›realistisch‹ apostrophiert, wenn sie bestimmte Potenziale des Mediums aktualisieren, um Realitätseindrücke zu erzeugen. Entsprechend wird etwa JURASSIC PARK (Steven Spielberg, USA 1994) ein hoher Realismus bescheinigt, weil die Dinosaurier überzeugend (oder lebensecht, was auch immer das in diesem Fall heißen mag) animiert sind.⁵ Gegen eine solche Terminologie, deren Nachteil nicht zuletzt darin besteht, Illusionismus und Realismus unnötigerweise in eins zu setzen, schließe ich mich dem dänischen Filmwissenschaftler Birger Langkjær an, der in einem jüngeren Aufsatz eben jene Begriffsverwendung beklagt hat:

»Film studies tends to somehow overrate the specificities of the medium in its changing definitions of realism [...]. It is as if such theorists presuppose the following: whenever we recognize something for their perceptual likeness with something we know from our non-mediated experience, it is realism. But it is a serious non-starter to equalize perceptual realism and realism as an aesthetic and fictional form.«⁶

Für eine Theorie des Filmischen Realismus *als ästhetische und fiktionale Form* müsste die Verbindung von Film und Realität vielmehr in den konkreten Möglichkeiten und Mitteln der fiktional-narrativen Repräsentation sozialer Wirklichkeit gesucht werden. Filmischer Realismus sollte dann weder als mediales Charakteristikum noch als rein perzeptiv zu bewertende Ästhetik verstanden werden, genauso wenig jedoch als epistemologische Qualität – es geht nicht um die Behauptung, diese ›realistischen‹ Filme seien bezüglich ihrer Aussagen über die Welt wahrer oder adäquater als andere – und erst recht nicht als Gütesiegel oder Qualitätsmerkmal.

4 Vgl. Albert Michotte van den Berck: Der Realitätscharakter der filmischen Projektion. In: *Montage/AV* 12,1, 2003, S. 110–125 [zuerst franz. 1947]; Roman Ingarden: Le temps, l'espace et le sentiment de réalité. In: *Revue internationale de filmologie* 2, 1947, S. 127–141; Jean-Jacques Riniéri: L'impression de réalité au cinéma: les phénomènes de croyance. In: Etienne Souriau (Hg.): *L'univers filmique*. Paris 1953, S. 33–45; Christian Metz: Zum Realitätseindruck des Kinos. In: Ders.: *Semiotique des Films*. München 1972, S. 20–34 [zuerst franz. 1965]; Vgl. Frank Kessler: Rêve et impression de réalité. In: *Revue belge du cinéma* 42, 1997, S. 47–50; Roger Odin: *De la fiction*. De Boeck 2000, S. 19ff.

5 Stellvertretend für viele andere: Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge/London 2001.

6 Birger Langkjær: Realism and Danish Cinema. In: Anne Jerslev (Hg.): *Realism and ›Reality‹ in Film and Media*. Kopenhagen 2002, S.15–40 (hier: 18).

Es handelt sich nach meiner Konzeption einfach um eine spezifische ästhetische Form filmischen Erzählens, die sich von anderen Formen sinnvoll abgrenzen und kritisch diskutieren lässt.

Ein solches Unterfangen läuft offenbar zunächst in ein Problem hinein, das Andrew Tudor als »empiricist dilemma« bezeichnet hat.⁷ Es besteht kurz gesagt darin, dass die Korpusbildung (z. B. nach Genre, oder nach spezifischer Erzählweise) immer vor dem Dilemma steht, dass Filme aufgrund von bestimmten (thematischen oder formalen) Eigenschaften zu einer Gruppe versammelt werden, für die diese Eigenschaften erst zu erarbeiten wären. So kann die Theorie leicht zirkulär werden: die Theoretikerin sucht nach impliziten Kriterien eine Reihe von Filmen aus, die sie beispielsweise als »postmodern« charakterisiert. Da alle diese Filme die Kriterien aufweisen, nach denen sie ausgewählt wurden, wird die Theorie tautologisch, kann nicht widerlegt werden und verhindert sinnvolle Debatten, da prinzipiell immer andere implizite Kriterien bei der Auswahl angelegt werden können. (Für mich bedeutet Postmodernismus vielmehr, dass ..., deswegen ist nicht x sondern y ein postmoderner Film.« Oder »Stars Wars ist eigentlich ein Western, weil ...«.)

Es ist ein Gebot intellektueller Redlichkeit, dieses Problem zu thematisieren. Dies muss aber nicht darauf hinaus laufen, das berühmte Kind (die Korpusbildung) mit dem Bade (dem »empiricist dilemma«) auszuschütten und sich dem ästhetischen Nominalismus hinzugeben. Vielmehr gilt es, mit Vorsicht und im Hinblick auf einen herzustellenden Konsens, das Wasser abzulassen.

Im Anschluss an die Diskussion zweier Modelle dessen, was in der Filmwissenschaft als fiktional-narrativer Realismus verstanden wurde, werde ich ein eigenes Modell präsentieren, das umreißen soll, was sinnvoll als »Realismus« bezeichnet werden könnte und anhand welcher Dimensionen er sich analysieren ließe. Als Bedeutungskern wird gelten, dass realistische Filme auf einen Effekt hinarbeiten, der darin besteht, dass ihre *Diegese den historischen RezipientInnen als der wirklichen sozialen Welt* – in noch genauer zu differenzierender Hinsicht – *strukturell homolog erscheint*.⁸ Dieser Effekt realistischer Repräsentation (er gilt auch für Malerei und Literatur), der nicht nur an den referenziellen Bedeutungsgehalt, sondern auch

7 Andrew Tudor: Genre. In: Barry Keith Grant (Hg.): *Film Genre Reader*. Austin 1986, S. 3–10. [1973].

8 Ein erster Hinweis auf ein solches Kriterium wird von Etienne Souriau geliefert. Er rechtfertigt die Integration des Begriffs der »afilmischen« Wirklichkeit ins Vokabular der Filmologie mit folgenden Worten: »Zu jedem Zeitpunkt ist es unabdingbar, das filmische Universum auf die Art Wirklichkeit, die ich afilmisch nenne, beziehen zu können, und genau dies muss durch ein entsprechendes Wort ermöglicht werden. Hier ein Beispiel, das vorhin bereits erwähnt wurde: Gegenwärtig ist immer wieder die Rede von einem kinematographischen »Realismus«. Dieser Begriff ist ungenau und unklar. Und doch ist nichts einfacher: Wenn man von realistischen Filmen spricht, will man logischerweise damit ausdrücken, dass diese ein genaues Bild des afilmischen Universums geben, besser noch: dass sie ihm auf ehrliche und getreue Weise Ausdruck verleihen.« Etienne Souriau: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *Montage AV* 6,2, 1997, S. 140–157 (hier: S. 146) [franz. 1951].

an ein *limitiertes Arsenal mehr oder weniger konventionalisierter Darstellungsformen gebunden* ist, wird zu verschiedenen Zeiten unterschiedlich realisiert, weswegen ›Filmischer Realismus‹ kein ahistorisches Phänomen mit gleichbleibender Grundstruktur ist. Vielmehr entwickelt sich der ›Filmische Realismus‹ unter dem Einfluss eines breiten kulturellen Kontextes und nimmt in unterschiedlichen Ländern und zu unterschiedlichen Zeiten Formen an, die mitunter fast konträr erscheinen. Dies hat in der Theoriebildung zu einem radikalen historischen Relativismus oder zum oben angesprochenen Verzicht auf den Realismusbegriff geführt. Eine sinnvolle Begriffsarbeit ist aber nur dann möglich, wenn Relativismus und Essentialismus (historische Analyse und theoretische Bestimmung) in spezifischer Weise integriert werden.⁹ Zwar variiert die Ausprägung dessen, was historisch als ›realistisch‹ erlebt und bezeichnet und von weniger ›realistischen‹ Repräsentationen und Erzählungen abgegrenzt wird, diese Bestimmungen sind aber nicht vollkommenen arbiträr, sondern zielen implizit auf den genannten Bedeutungskern.

Die neuen ›realistischen‹ Filme, deren Regisseure oder Regisseurinnen oben angesprochen waren, weisen eine ästhetische ›Familienähnlichkeit‹ auf, die nicht nur evident, sondern auch signifikant erscheint. Sie führt zu zwei Fragen, die mit Hilfe des angedeuteten Modells wohl nicht geklärt, aber vielleicht sinnvoller gestellt werden können: (1.) Durch welche Verfahren erzeugen diese Filme den Effekt einer ›realistischen‹ Diegese? (2.) Wie unterscheiden sie sich dabei von älteren Filmen der realistischen Tradition und verkörpern entsprechend einen *neuen* ›Filmischen Realismus‹?

2

Auch zur Konzeptualisierung des ›Filmischen Realismus‹ als spezifischer narrativer Form gibt es in der Filmwissenschaft einige Ansätze. Am prominentesten sind neben den wenig systematischen Schriften Bazins (zum italienischen Neorealismus, zu Wyler und Renoir, auf die ich hier nicht näher eingehen werde) wohl diejenigen von Colin MacCabe¹⁰ und Kristin Thompson,¹¹ die ich zunächst kritisch diskutieren möchte. Dabei möchte ich *nicht* zeigen, dass die Theorien falsch sind, sondern vielmehr, dass sie aufgrund ihrer Prämissen den Gegenstandsbereich des ›Filmischen Realismus‹ (wenn auch unterschiedlich und mit konträren Ergebnis-

9 Ähnlich argumentiert Tom Gunning (wenn auch für einen anderen Gegenstandsbereich) im ersten Kapitel seines Buches *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film. The Early Years at Biograph*. Urbana/Chicago 1991, S. 10–30.

10 Colin MacCabe: Realism and the Cinema: Notes on Some Brechtian Theses. In: *Theoretical Essays. Film, Linguistics, Literature*. Manchester 1985, S. 33–57 [zuerst 1974]; Ders.: Theory and Film: Principles of Realism and Pleasure. In: MacCabe 1985, S. 58–81 [zuerst 1976].

11 Kristin Thompson: A Formal Look at Realism. In: *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton 1988. S. 197–244.

sen) unnötig weit konstruieren und das Konzept damit seiner analytischen Trennschärfe berauben.

Colin MacCabe entwickelt seine Definition des ›klassischen realistischen Texts‹ (der Ausdruck bezieht sich bei ihm auf Literatur und Film gleichermaßen) aus einer Analyse der Struktur des realistischen Romans des 19. Jahrhunderts. Für diesen gelte als Grundkonstituente eine Hierarchie verschiedener Diskursebenen, die letztlich über einen Wahrheitsbegriff strukturiert sei. Während die direkte wörtliche Rede (laut MacCabe »alles, was zwischen Anführungszeichen steht«¹²) den Leser stets im Zweifel über den Wahrheitsgehalt und die Glaubwürdigkeit der Äußerungen belasse, fungiere die Prosa des Erzählers als ›Metasprache‹, die über jeden Zweifel erhaben sei. Von der Metasprache aus kann das von den Personen Gesprochene kommentiert und perspektiviert werden, allerdings nur unter der Voraussetzung, dass der Wahrheitsanspruch der Narrationsinstanz selbst garantiert bleibt. Der klassische Roman sei deswegen bemüht, Spuren der Konstruktion aus seinem Diskurs zu löschen und so transparent zu wirken: Während die Sätze in Anführungsstrichen den Stimmen der Personen zugeschrieben werden können und Rückschlüsse über deren Charakter und soziale Stellung erlauben (sie werden als zur Reinterpretation offenes Material angesehen), verleugnet der narrative Diskurs (die Metasprache) nach MacCabe den eigenen Charakter als artikulierte Rede.¹³

Diesen Kerngedanken der Diskurshierarchie als Basiskomponente des Realismus überträgt MacCabe auf die filmische Narration, indem er annimmt, dass die Kamera die Funktion der Metasprache übernehme, da alles, was von ihr gezeigt werde, als real und glaubwürdig anzusehen sei. Er veranschaulicht dies am Film *KLUTE* (Alan Pakula, USA 1971), in dem am Ende der gesprochene Diskurs der Protagonistin Bree (Jane Fonda) mit den gezeigten Bildern kontrastiert wird. Während sie im Gespräch mit ihrem Psychologen erzählt, dass die gemeinsame Zukunft mit John Klute (Donald Sutherland) nicht funktionieren könne, zeigen die Bilder laut MacCabe das Gegenteil und relativieren das von ihr Gesagte, weil der visuelle Diskurs prinzipiell nicht in Frage gestellt wird.¹⁴ Nach MacCabe sind mit dieser Produktion einer transparenten Durchsicht auf die diegetische Welt zwei Ideologeme

12 Vgl. MacCabe 1985, S. 35.

13 Schon an dieser extrem unterkomplexen Konzeption des klassisch-realistischen Romans sind einige Zweifel angebracht. So differenziert MacCabe nicht zwischen direkter (in Anführungsstrichen), indirekter und freier indirekter Rede (Wie schön es wäre, allein zu sein!); nicht zwischen unterschiedlichen Erzählertypen (z. B. Ich-Erzähler, deren Wahrheitsanspruch durchaus nicht so klar ist) und er ignoriert die ganz heterogenen und zum Teil widersprüchlichen Konzeptionen des Romans im 19. Jahrhundert. Vgl. David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin 1985, S. 18ff.

14 Bordwell (ebd., S. 20) bezweifelt dies und hält die Schlusssequenz von *KLUTE* gerade für ein offenes Ende, das durch die Gleichgewichtung von Ton- und Bildspur erreicht werde. Die Dominanz des Sichtbaren wäre demnach kein Effekt der filmischen Narration, sondern der theoretischen Hypostasierung durch MacCabe, die jene erst behauptet.

verbunden, welche die realistische Erzählweise als politisch reaktionär erscheinen lassen: dass der Realismus die Wirklichkeit nicht als in sich widersprüchlich darstellen könne und dass der Zuschauer die Position eines allsehenden Subjekts zugesichert bekomme.

Es ist interessant zu sehen, wie MacCabes monodimensionale Betonung der formalen Struktur des realistischen Textes (auf Kosten anderer, z. B. inhaltsbezogener Kriterien wie Figuren, Handlungsort, Thema oder auch narratologischer oder stilistischer Fragen) dazu führt, dass ausgerechnet einige Filme, die traditionell als Paradebeispiele des Filmischen Realismus gelten, aus dieser Kategorie herauszufallen drohen:

»One of the best examples of a cinema which practices certain strategies of subversion are the films of Roberto Rossellini. In *GERMANY YEAR ZERO*, for example, we can locate a multitude of ways in which the reading subject finds himself without a position from which the film can be regarded. Firstly, and most importantly, the fact that the narrative is not privileged in any way with regard to the characters' discourses. [...] Secondly, Rossellini's narrative introduces many elements which are not in any sense resolved and which deny the possibility of regarding the film as integrated through a dominant discourse.«¹⁵

Mit diesen Mitteln leiste Rossellini eine Subversion des realistischen Regimes. Allerdings ist MacCabe rasch bemüht, Rossellini in den Kanon des realistischen Films, aus dem er nun herauszufallen droht, wieder zurückzuholen. (Es sei daran erinnert: Für Bazins Generation war Rossellini *der* Realist par excellence!) Was Rossellini nämlich vermissen lasse, sei die Problematisierung der Kamera als Garant der Wahrheit und Authentizität. Sie werde nicht als Teil des Produktionsprozesses markiert, sondern bleibe selbst stets unsichtbar. Unter der Hand ist damit das Kriterium verschoben worden: Plötzlich gilt nicht mehr allein die Diskurshierarchie zwischen Meta- und Objektsprache bzw. zwischen Kamerabildern und Äußerungen der Figuren als ausschlaggebendes Merkmal, sondern die Kamera muss irgendwie in der filmischen Narration selbst problematisiert werden. Umso kleiner wird natürlich der Kreis der Filme, die noch in einem progressiven Sinn anti-realistisch sind.¹⁶ Doch auch davon abgesehen scheint das Hauptproblem der Theorie MacCabes zu sein, dass ›Realismus‹ durch die Definition über das formale Kriterium der Diskurshierarchie zu einer allzu *extensiven Kategorie* wird, um noch irgendeinen heuristischen Wert zu besitzen. Praktisch alle mehr oder weniger klassisch erzählten Filme werden entsprechend zu »realistischen Texten« (und solche Klassiker des filmischen Realismus, die nach dieser Definition Wackelkandidaten

15 MacCabe 1985 [1974], S. 48.

16 MacCabe 1985 [1974] nennt lediglich *KUHLE WAMPE* (Stefan Dudow, D 1932) und *TOUT VA BIEN* (Jean-Luc Godard/Jean-Pierre Gorin, I/F 1972), MacCabe 1985 [1976] *DEATH BY HANGING* (Nagisa Oshima, J 1968).

darstellen, werden durch den Trick der fehlenden Kameraproblematisierung reingetrigert).

Dieses Ergebnis bemängelt auch Kristin Thompson, deren neoformalistische Realismustheorie als dezidierte Alternative zu MacCabe gelesen werden kann. Sie argumentiert in *Breaking the Glass Armor* (1988) im Anschluss an die russischen Formalisten (vor allem Viktor Šklovskij), dass ästhetischer Realismus immer ein Effekt konventioneller Mittel sei, also keine ontische Ähnlichkeitsbeziehung zwischen Werk und Wirklichkeit bestehe. Diese – grundsätzlich richtige – Überlegung (der wohl auch MacCabe zustimmen würde) führt bei Thompson zu einer radikalen Historisierung und Relativierung des Realismus-Begriffs:

»We can see the absence of a natural relationship between the artwork and the world in the fact that so many different styles have been historically justified to their publics as ›realistic‹. Indeed, any artwork can be said to be realistic on the grounds of some criterion or other.«¹⁷

Zwar lehnt Thompson selbst diesen ganz weiten Realismusbegriff, der letztlich immer eine Rechtfertigungsformel von KünstlerInnen innovativer Strömungen ist, die pseudo-epistemologisch die größere Affinität ihrer Kunst zur Welt behaupteten,¹⁸ als »not useful« ab; die Historisierung dient ihr aber dazu, den Versuch, Realismus über verschiedene gemeinsame Eigenschaften der Werke zu definieren, ebenfalls zurückzuweisen.

Stattdessen stützt sie ihre Theorie auf das formalistische Konzept der ›Motivierung‹, das aus ihrer Sicht den Vorteil bietet, dass es die historisch variable Rezipientenposition bei der Konstituierung von Realismen berücksichtigt. Realistische Motivierung ist eine der vier Möglichkeiten, ästhetische Elemente (z. B. eine bestimmte Einstellungsgröße oder die Handlung einer Figur) als Rezipient zu rechtfertigen (daneben gibt es kompositionale, intertextuelle und ästhetische Motivierung).¹⁹ Auf die Frage: ›Warum wird das (so) gezeigt?‹ gibt man sich bei realistischer Motivierung als Zuschauer selbst die Antwort: weil es typischen Sachverhalten in der realen Welt entspricht.

Das Konzept der Motivierung bringt gleich mehrere Unklarheiten mit sich: So bleibt offen, ob und wie sich die Frage nach der Motivation im Laufe des Rezeptionsprozesses überhaupt stellt; auf welche Arten von Elementen oder ›Verfahren‹ es sich bezieht und was z. B. geschieht, wenn ein Element zwar als realistisch in-

17 Thompson 1988, S. 197.

18 Thompson weist auf die Surrealisten und Pop Art hin, noch eher fiele einem wohl der Kubismus ein. Oder man denke an Stan Brakhages Aussage: »I am the most thorough documentary film maker in the world because I document the act of seeing as well as everything the light brings me.« (Robert A. Haller (Hg.): *Brakhage Scrapbook*. New Paltz, N.Y. 1982, S. 188).

19 Vgl. Kristin Thompson: *Neoformalist Film Analysis: One Approach, Many Methods*. In: *Breaking the Glass Armor*, S. 3–46 (hier S. 16ff).

tendiert erkannt, aber nicht als realistisch empfunden wird. Das größte Problem scheint aber darin zu bestehen, dass realistische Motivierung auf gewissen Ebenen in praktisch jedem Spielfilm zu finden ist.²⁰ Entsprechend stellt sich für das zu konstruierende Korpus des ›Filmischen Realismus‹ nicht allein die Frage, ob realistisch motivierte Elemente auftauchen, sondern ob diese die anders motivierten Elemente dominieren. Als unbrauchbar erweist sich Thompsons Versuch, ästhetischen Realismus zu definieren, wenn man betrachtet, was ihr alles als realistisch (oder realistisch motiviert) gilt: Symphonien von Beethoven und Berlioz etwa, aber auch Duchamps Readymades und de Koonings abstrakte Gemälde. Beim Film sieht es nicht viel besser aus:

»Indeed, it is difficult to imagine a more purely Bazinian realism than that of the Lumière films. The primitive cinema quickly adopted conventions of narrative representation from existing arts and developed its own as well. The next period when realism became a major issue was probably in the teens, with the introduction of naturalism in both narrative (e.g., Feuillade's melodramas of the 1911–1914 period) and acting (e.g., Griffith's work with the Gish sisters, Blanche Sweet, and others). After the formulation of the classical studio cinema in the teens, location shooting in postwar Swedish and French films seemed to be to many a radical break, as did the documentary feature film in the United States (e.g., *NANOOK OF THE NORTH*, *CHANG*) and the Soviet montage movement. Since then we had Poetic Realism in 1930s France (primarily perceived as such only retrospectively), Italian Neorealism (seen immediately as a radical break with past traditions), and the many variants on the modern art cinema, which often appeal to realism (particularly psychological depth).«²¹

Demnach ist filmischer Realismus bei Thompson offenbar ein so weites Konzept, dass die frühen Filme der Lumière-Brüder ebenso dazu gehören wie Feuillade und Griffith, die Dokumentarfilme von Flaherty und das russische Montagekino. Später in ihrem Text werden (aus unterschiedlichen, zum Teil bewusst widersprüchlichen Gründen) auch Dreyer, Bresson, Bergman und Antonioni als Schöpfer realistischer Ausdrucksmittel gewürdigt.

Während bei Colin MacCabe das gesamte klassische Erzählkino unter Realismusverdacht fällt, kommen bei Thompson umgekehrt sämtliche Stile und Innovationen, die verfremdend darauf reagieren, als Realismen in Betracht.²² In beiden Fällen ist die Begrifflichkeit zu weit gewählt, da sie zu eindimensional konstruiert wurde. Und in beiden Fällen ist sie ungeeignet, über ›Filmischen Realismus‹ als spezifischen Stil mit eigenem künstlerischem und sozialem Anspruch, bestimmten dominanten Themen und Repräsentationstechniken, die sich vom Mainstream-

20 Vgl. Bordwell 1985, S. 36.

21 Thompson 1988, S. 200.

22 Damit wird Realismus in auffällige Nähe zum Ostrenanie-Konzept gestellt: »Thus many of the traits that have come conventionally to represent realism over the course of film history have done so primarily because they were departures from the prevailing classical norms« (Thompson 1988, S. 201). Doch genau darin besteht die Schwäche von Thompsons Theorie: nicht die Verfremdung an sich wirkt realistisch, sondern nur ganz bestimmte verfremdende Techniken, die den Realitätseffekt steigern.

Genre-, Kunst-, Dokumentar- und Experimentalfilm unterscheiden, differenzierte Aussagen zu treffen.

3

Von der Idee ausgehend, dass sich ›Filmischer Realismus‹ sowohl über die referenzielle Bedeutungsebene als auch über die Repräsentationsformen der betreffenden Filme konstituiert, möchte ich dagegen vorschlagen, ihn nicht über einzelne (Ausschluss-)Kriterien zu definieren, sondern über ein Netzwerk unterschiedlicher Komponenten, die auf drei Ebenen angesiedelt sind:

- der *narrativen Ebene*, die den dramaturgischen Aufbau der Handlung betrifft, sowie die Relationierung von Plot und Story oder Fragen der Perspektivierung und Fokalisierung, alle Fragen also, die den Kategorien der Narratologie zugänglich sind;
- der *formalästhetischen Ebene* (Mise-en-Scène, Kameraarbeit, Sound, Montage etc., also all das, was Bordwell als ›style‹ bezeichnet);
- der *inhaltlich-thematischen Ebene* (hierzu gehören Fragen nach der Diegese, den Figuren, den sozialen Milieus sowie nach Handlung und Thema des Films; also die referenzielle und explizite Bedeutung).²³

Selbstverständlich ist eine solche Ebenendifferenzierung nicht ontologisch, sondern nur heuristisch gemeint. Die Ebenen sind nicht unabhängig voneinander, sondern als irreduzibel ineinander verschränkt zu denken: Ohne den Einsatz filmischer Mittel gäbe es keine Erzählung, ohne Erzählung keine referenziell-explizite Bedeutungsdimension. Umgekehrt ist die inhaltlich-thematische Ebene für die Frage des Realismus oft die ausschlaggebende (und sie kann auch im Produktionsprozess an erster Stelle stehen, etwa wenn eine Regisseurin überlegt, einen Film über ein bestimmtes Milieu oder ein bestimmtes soziales Problem zu drehen) und die Überlegungen zur narrativen Umsetzung können die Wahl der filmischen Mittel determinieren. Für analytische Zwecke scheint mir eine Differenzierung dennoch sinnvoll.

Narration

Ein allgemeines (und wie es scheint historisch übergreifendes) Merkmal des *realistic mode of filmic narration* besteht im linear-chronologischen Verhältnis von Plot und Story-Ereignissen. Die Narration verzichtet also auf Flashbacks und Flashforwards, auf Wiederholungen und andere Formen von a-chronologischem Erzählen (die Ereignisse werden in der Reihenfolge präsentiert, in der sie sich in der Sto-

²³ ›Referenzielle‹ und ›explizite‹ Bedeutung nach David Bordwell: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Harvard 1989, S. 8.

rywelt ereignen). Ausnahmen von dieser Regel sind nur sehr selten zu beobachten.²⁴

Diese Orientierung der ›Realistischen Narration‹ am normalen Ablauf der Zeit zeigt sich auch in zwei scheinbar konträren, tatsächlich aber komplementären Tendenzen: einer Tendenz, Ereignisse durchgängig, in Gänze, zu zeigen, statt sie (wie in Hollywood üblich) zu raffen, und umgekehrt einer Tendenz zur Elliptisierung von ganzen Handlungsblöcken, die in der klassischen Narration erzählt worden wären. Diese Erzählverfahren, die in engem Zusammenhang mit dem Einsatz filmischer Mittel stehen, wurden bereits von Bazin in Bezug auf den italienischen Neorealismus analysiert.²⁵ Für die zeitgenössischen realistischen Filme lässt sich eine Steigerung dieser Tendenzen erkennen. Die Ellipsen wirken bisweilen fast dynarrativ (z. B. in MARSEILLE, Angela Schanelec, D 2004) und die Durchgängigkeit von Ereignissen hat sich in ähnlichem Maße gesteigert, was sich in extrem langen Einstellungen niederschlägt.²⁶ In beiden Fällen scheint die realistische Direktive in Widerspruch zu dramaturgisch-kompositionalen Anforderungen zu geraten. Diese Spannung lässt sich zwar für alle realistischen Erzählweisen herausarbeiten, historisch neu scheint aber zu sein, dass die Kompromisse nicht mehr wie in allen historischen Vorläufern zugunsten der narrativen Integration in einen mehr oder minder klassischen Spannungsbogen münden, sondern umgekehrt eine dramaturgische Desintegration (und auf Seiten des Publikums Langeweile und Unverständnis) in Kauf nehmen. Während im klassischen Spielfilm die Prinzipien einer kausalen Determinierung (von Ereignis zu Ereignis) und einer funktionalen Überdeterminierung (des einzelnen Elements durch das System des ›Recit‹) herrschen, tauchen im neuen realistischen Film (vor allem bei den Dardenne-Brüdern, aber z. B. auch in Ulrich Köhlers MONTAG KOMMEN DIE FENSTER, D 2006) immer wieder einzelne Handlungen von Figuren auf, die narrativ gewissermaßen unterdeterminiert sind. Es sind ›Leerhandlungen‹ zu beobachten, die man mit Roland Barthes als ›effets de réel‹ bezeichnen kann, also dramaturgisch funktionslose Details, die sich der Subsumtion unter den narrativen Zweck nicht beugen.

24 Von allen Filmen des Korpus gibt es nur einen Fall von zeitlicher Wiederholung: Am Ende von ANYANGDE GUER (L'ORPHELIN D'ANYANG, Wang Chao, China 2001) wird dasselbe Ereignis aus zwei unterschiedlichen Perspektiven gezeigt.

25 Vgl. André Bazin: Vittorio De Sica, Regisseur. In: *Was ist Film?* Berlin 2004, S. 353–374 [zuerst franz. 1953]; Ders.: *Ein großes Werk: Umberto D.* In: ebd., S. 375–379.

26 Die Respektierung der Einheit von Raum und Zeit bringt eine Tendenz zur Plansequenz mit sich und damit unterdurchschnittliche Schnittfrequenzen, also überdurchschnittlich hohe average shot lengths (ASLs). Extremfälle sind die Filme von den Dardenne-Brüdern mit ASLs von bis zu 70 Sekunden, LE FILS (Luc & Jean-Pierre Dardenne, B/F 2002) und von Jia Zhang-ke, dessen REN XIAO YAO (UNKNOWN PLEASURES, Südkorea/F/J/China 2002) eine noch längere ASL aufweist. (Zum Vergleich: heutige Hollywoodfilme haben gewöhnlich ASLs von 3–5 Sekunden; LADRI DI BICICLETTA (DIE FAHRRADDIEBE, Vittorio De Sica, I 1948) hat eine ASL von 7,2 Sek., ROMA CITTÀ APERTA (ROM, OFFENE STADT, Roberto Rossellini I 1945) 9,8.) Alle von mir bisher analysierten Filme des ›neuen Realismus‹ weisen deutlich langsamere Schnittfrequenzen auf.

Die *Erzählperspektive* hat im Realismus in den allermeisten Fällen den ambivalenten Status einer heterodiegetischen, aber anthropomorphisierten Instanz, die zwischen einem innerdiegetischen Beobachter und einem auktorialen Erzähler angesiedelt ist. Entsprechend ist sie weder so limitiert, sich auf die Perspektive einer einzelnen Person beschränken zu müssen, noch verfügt sie nach Belieben über den Gesamtzusammenhang der Geschichte; vielmehr sind realistisch erzählte Filme fast immer so konstruiert, als entspreche das ›Wissen‹ der Narrationsinstanz in etwa dem des Zuschauers. Das daraus sich ergebende Erzählprinzip möchte ich als ›limitierten Objektivismus‹ bezeichnen.²⁷

Style

Der erwähnte ›limitierte Objektivismus‹ der realistischen Narration bringt auf der Ebene der filmischen Mittel einen weitgehenden Verzicht auf subjektive Einstellungen und PoV-Strukturen mit sich. Fast nie tauchen eindeutig als mental markierte Bilder und Töne auf. In Zusammenhang mit dem Prinzip des limitierten Objektivismus steht auch die Einschränkung der Einstellungsgrößen (wenige Close-Ups und Panoramen) und der ganz seltene Einsatz außergewöhnlicher Kamerawinkel; meistens wird etwa in Augenhöhe kadriert. Auch elaborierte Kamerafahrten sind nur selten zu beobachten, die Kamerabewegungen entstehen vor allem über Schwenks und Handkamera. Diese Tendenz ist von Christine N. Brinckmann als »anthropomorphe Kamera« bezeichnet worden. (Im Gegensatz zur »technomorphen Kamera«, die etwa im Science-Fiction-Film dominiert und auch im zeitgenössischen Hollywood verstärkt zum Einsatz kommt.)²⁸

Die Anthropomorphisierung der Kamera wird in manchen Fällen noch verstärkt durch eine bestimmte Art des *Staging*, der Figurenanordnung vor der Kamera. Während das klassische Hollywood-Paradigma besagt, dass Figuren möglichst zentral kadriert und im Zweidrittelprofil zu sehen sein sollten (was zum Teil zu sehr gekünstelten Figurenanordnungen führt, die auch in älteren Filmen der realistischen Tradition dominieren), werden die Figuren in neueren realistischen

27 Dies besagt noch nichts über das Verhältnis von narrativer Instanz und Fokalisierung im neuen ›Filmischen Realismus‹. (Zu ›Fokalisierung‹ vgl. Edward Branigan: Fokalisierung. In: *Montage AV* 16,1, 2007, S. 71–82 [zuerst engl. 1992]; Jörg Schweinitz: Multiple Logik filmischer Perspektivierung. Fokalisierung, narrative Instanz und wahnsinnige Liebe. In: *Montage AV* 16,1, 2007, S. 83–100.) Im Vergleich zu klassischen Narrationsmodi, die vor allem zwischen Null- und interner Fokalisierung alternieren, scheint es – dies wäre eine zu überprüfende Hypothese – einen stärkeren Einsatz der ›externen Fokalisierung‹ zu geben. Diese Fokalisierungsform setzt eine Figur als Zentrum und Filter der narrativen Information, die ohne Zugang zum mentalen und emotionalen Innenleben ›von außen‹ betrachtet wird. Insofern sie sich dadurch auszeichnet, dass die Narrationsinstanz weniger weiß als die fokale Figur, harmonisiert sie mit dem Prinzip des ›limitierten Objektivismus‹. (Ein gutes Beispiel für konsequente externe Fokalisierung bietet *LE FILS [DER SOHN]*, Jean-Luc & Pierre Dardenne, B/F 2002).

28 Christine N. Brinckmann: Die anthropomorphe Kamera. In: Dies: *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*. Zürich 1997, S. 277–301 [zuerst 1996].

Filmen öfter an den Rand eines Kaders gestellt, verdecken sich gegenseitig oder sind nur von hinten zu sehen.

Die Mise-en-Scène bedürfte weiterer Analysen, beispielsweise der Einsatz von Originalschauplätzen, von ›diegetischem Licht‹ und naturalistischem Schauspiel (Laiendarsteller oder professionelle Schauspieler ohne Star-Appeal). Ebenso müsste die Tonebene genauer untersucht werden, die sich vor allem durch Verzicht auf unidentifizierbare Klangobjekte²⁹ und eine Tendenz zur Reduktion extradiegetischer Musik auszuzeichnen scheint. Der letzte Punkt bietet wiederum interessante Differenzen zu älteren ›Realismen‹: Während im Poetischen Realismus und im Neorealismus noch ein konventioneller Einsatz von extradiegetischer Filmmusik mit emotionalisierenden Effekten vorherrschte (was besonders einigen Klassikern des Neorealismus, z. B. UMBERTO D. (Vittorio de Sica, I 1952) heute eine melodramatische Note verleiht) und sich die als realistisch qualifizierbaren Filme der British New Wave durch einen zeitgeistigen *Score* (Bebop, Rock'n'Roll) auszeichnen, verzichten besonders die neuen Realistischen Filme oft gänzlich auf extradiegetische Musik.

Thematik

Ein Signum realistischer Filme, was die inhaltliche Ebene betrifft, ist ihre unspezifische Aktualität, d. h. sie wirken meistens – ohne dass Handlungszeit und -ort allerdings genau spezifiziert werden müssten – als spielten sie im ›Hier und Jetzt‹ oder in der jüngeren Vergangenheit. Als weiteres, damit zusammenhängendes Grundmerkmal kann gelten, dass sich die Filme thematisch auf bestimmte Aspekte aktueller Gesellschaften oder ihrer Milieus beziehen und deren immanente Problematiken narrativ entfalten. Häufig zu beobachten sind einerseits Porträts sozial unterprivilegierter Schichten,³⁰ andererseits solche bürgerlicher Kommunikationsdefizite und moralischer oder psychischer Dekadenz.³¹

Wie oben schon gesagt, besteht der Bedeutungskern des Realismus in der Strukturähnlichkeit der konstruierten diegetischen Welt mit der sozialen Welt der Zuschauer. Dies gilt für alle vier Ebenen des Wulffschen Schichtenmodells,³² also a) bezüglich der physikalischen Gesetze – es gibt im Realistischen Film keinen

29 Als ›unidentifizierbare Klangobjekte‹ werden Geräusche bezeichnet, deren Quelle weder im Bild sichtbar, noch aus dem Kontext erkennbar ist. Vgl. Barbara Flückiger: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg 2001.

30 Beispiele aus den letzten Jahren wären: ALL OR NOTHING (Mike Leigh, GB/F 2002), LICHTER (Hans-Christian Schmid 2003), HALBE TREPPE (Andreas Dresen, D 2002), RESSOURCES HUMAINES (Laurent Cantet, F 1999), BARRIO (Fernando Arranoa de León 1998) sowie alle Filme der Dardenne-Brüder.

31 Auffällig viele jüngere Filme aus Deutschland: so z. B. AM MONTAG KOMMEN DIE FENSTER (Ulrich Köhler, 2006), PING PONG (Matthias Luthardt, 2006) SOMMER '04 (Stefan Krohmer, 2006), NACHMITTAG (Angela Schanelec, 2007).

32 Hans J. Wulff: Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. In: *Montage AV*, 16,2, 2007, S. 39–51.

Raum für Übernatürliches; b) bezogen auf die Wahrnehmungswelt: Es werden keine Bilder und Töne präsentiert, die nicht auch von den Figuren wahrgenommen werden könnten (seltene Ausnahme: nondiegetische Musik); c) bezogen auf die Regeln des sozialen Miteinanders, den Gesetzen und Normen, denen die Figuren unterworfen sind; d) hinsichtlich der typischen moralischen Konflikte, die im Filmischen Realismus nicht selten zu Dilemmata zwischen unterschiedlichen Wertehorizonten werden, wie Wulff sie für Hans-Christian Schmid's LICHTER beschreibt.³³ Einfach gesagt veranschaulicht ›Filmischer Realismus‹ Ereignisse und Konflikte, die sonst in der U-Bahn, im Supermarkt oder in der eigenen WG erlebt oder beobachtet werden können. Das *mental mapping* von sozialen Akteuren und diegetischen Milieus kann insofern alltäglichen Routinen folgen und sich eines inferenziellen, auf stereotypisierten Schemata beruhenden Pseudowiedererkennens bedienen.

Hinsichtlich der Thematiken weisen die neuen realistischen Filme schon aufgrund kultureller, politischer und ökonomischer Differenzen große Heterogenität auf. Die infrastrukturelle Unterentwicklung einer bestimmten Gegend in China und die Formen der Kriminalität, die sich hier ausbilden, können nur im Kino Jia Zhang-kes und nicht in dem der Berliner Schule zum Ausdruck gebracht werden, während eine spezifisch deutsche bürgerliche Mentalität typischerweise dort porträtiert wird. Wenn es eine gemeinsame Tendenz zu verzeichnen gibt, dann vielleicht in der zunehmenden moralischen Zurückhaltung der neueren realistischen Filme. Zugespitzt: War LADRI DI BICICLETTA noch »ein kommunistischer Film« (André Bazin),³⁴ so sind die Filme der Berliner Schule nur noch »der Versuch, den Kapitalismus darzustellen« (Georg Seeßlen).³⁵ Einer Beurteilung der gezeichneten Milieus und der entworfenen Konflikte oder gar einer Handlungsaufforderung scheint sich der aktuelle Realismus jedenfalls noch stärker als seine historischen Vorläufer zu enthalten. Die Filme scheinen weniger didaktisch zu sein.

4

Das skizzierte Modell ist weder vollständig, noch ist es vollständig ausgearbeitet. In vielen Punkten stellen sich noch Fragen, wäre Differenzierung, Spezifizierung und Relativierung angebracht. Auch die Plausibilisierung am filmischen Material kommt hier zu kurz. Stärker wäre noch zu betonen, dass Realismus immer ein kontrastives Phänomen darstellt, der Begriff also in Abgrenzung zu je anderen ak-

33 Vgl. Wulff 2007, S. 44ff. In diesen moralischen Aporien verbirgt sich das entscheidende Kritikpotenzial realistischer Narrationen. Diese Kritik kann mitunter durchaus fundamental (etwa als Kritik am kapitalistischen Wirtschaftssystem) formuliert und verstanden werden.

34 Das ist durchaus nicht pejorativ gemeint; vgl. André Bazin: Ladri di biciclette. In: Bazin 2004, S. 335–352 (339).

35 Vgl. Georg Seeßlen: Die Anti-Erzählmaschine. In: Freitag. Die Ost-West-Wochenzeitung 37, 14.9.2007 (<http://www.freitag.de/2007/37/07371301.php>, Zugriff: 19.8.2008).

tuellen Ästhetiken benutzt wird. Auch aus dieser Tatsache ergeben sich historische und kulturelle Relativierungen. Weiterhin wäre der Begriff der Wahrscheinlichkeit zu diskutieren, der die Möglichkeit bieten könnte, das Theorem der strukturellen Homologie von sozialer Wirklichkeit und filmischer Diegese genauer zu formulieren. Das Regime der Wahrscheinlichkeit scheint im Realismus zu regulieren, was wir vor dem Hintergrund unserer Alltagserfahrung von den filmischen Figuren erwarten können. Allerdings wird der Wahrscheinlichkeitsbegriff in der aristotelischen Tradition anders, nämlich auf der Ebene von Gattungen oder Genres diskutiert. So verwendet etwa Christian Metz den Terminus des »vraisemblable«.³⁶ Von Genre-Wahrscheinlichen scheint sich das Realistisch-Wahrscheinliche allerdings emanzipiert zu haben³⁷ – oder vielmehr lassen sich zwei Ebenen des Wahrscheinlichen unterscheiden, je nachdem, ob man das Verhältnis von Diegese und sozialer Wirklichkeit eines einzelnen Films oder die Gemeinsamkeiten einer bestimmten Gruppe von Filmen (z. B. des Neorealismus) in dieser Hinsicht untersucht. Mit anderen Worten: In der Geschichte des »Filmischen Realismus« können sich auch die Wahrscheinlichkeiten als unterschiedlich wahrscheinlich erweisen.

Trotz der bestehenden Mängel und Unklarheiten möchte ich mein Modell zur Diskussion stellen und diese ganz unbescheiden mit dem Hinweis auf einige Vorzüge gegenüber anderen Realismuskonzeptionen eröffnen: Erstens bedeutet die Formulierung der historischen Homologie von Diegese und Sozialwelt ein Verhältnis zwischen Film und Zuschauer, das eine Offenheit auf beiden Seiten impliziert. Die Konstruktionen und Konzeptionen der sozialen Wirklichkeit sind ebenso kontingent (aber auch ebensowenig arbiträr) wie die Schwerpunkte, die »realistische« Filme in der Porträtierung derselben setzen mögen und die das Publikum zur Konstruktion der strukturell homologen Diegese veranlassen. Gleichzeitig scheint mir die Betonung dieser Homologie als Bedeutungskern des fiktional-narrativen »Filmischen Realismus« der Beliebigkeit und den totalen Relativismus in der Realismustheorie entgegenzuwirken.

Zweitens lässt sich durch die Annahme eines Netzwerkes verschiedener ästhetischer Mittel, mit denen die Geschichten umgesetzt werden, die Hypostasierung von *einzelnen* Techniken als spezifisch realistisch vermeiden. Plansequenzen, Kadrierungswinkel in Augenhöhe, Tiefenschärfe etc. sind für sich genommen sowenig Garanten für eine realistische Wirkung wie eine bestimmte Thematik oder Laien-

36 Vgl. Christian Metz: Le Dire et le dit au cinéma: Vers le declin d'un vraisemblable? In: *Communications* 11, 1968, S. 22–33.

37 »Es kommt zu einem Wirklichkeitseffekt, zur Grundlegung dieses uneingestanden Wahrscheinlichen, das die Ästhetik aller gängigen Werke der Moderne bildet. Dieses neue Wahrscheinliche unterscheidet sich stark vom alten, da es doch weder die Gesetze der Gattungen einhält noch verschleiert, sondern der Absicht entspringt, die dreiteilige Natur des Zeichens zu untergraben, um aus der Eintragung die bloße Begegnung zwischen einem Gegenstand und seinem Ausdruck zu machen.« Roland Barthes: Der Wirklichkeitseffekt. In: Ders.: *Das Rauschen der Sprache*. (Kritische Essays IV). Frankfurt am Main 2005, S. 164–172 (hier S. 171f.) [zuerst franz. 1968].

darsteller oder eine fragmentarische Narration. Erst im Zusammenspiel konstituieren diese und andere historisch variable Faktoren den ›Filmischen Realismus‹ als genuine Form.

Drittens macht dies deutlich, dass sich realistische *Tendenzen* auch in anderen Spielfilmen finden lassen, die nicht direkt der realistischen Tradition zugerechnet werden können. So macht etwa der klassische Hollywoodfilm oft Gebrauch von realistischer *Mise-en-Scène*, das russische Montagekino von Laiendarstellern und sozialen Milieus.

Viertens können innerhalb des ›Filmischen Realismus‹ wiederum sinnvolle Differenzierungen von verschiedenen Stilen vorgenommen werden. Zum Beispiel kann der klassische ›perceptual realism‹ (Bazin: Wyler) vom ›on-the-spot/documentary/cinéma-vérité-Stil‹ (Dogma; Dardennes) und dieser wiederum vom ›transnational festival realism‹ unterschieden werden.³⁸ Außerdem kann nun eine historische Entwicklung anhand der einzelnen Komponenten nachgezeichnet werden (z. B. hinsichtlich des Einsatzes von nondiegetischem Licht und nondiegetischer Musik oder auch der narrativen Perspektive). So können die Kontinuitäten im repräsentationalen Regime des ›Filmischen Realismus‹ ebenso zum Ausdruck kommen wie die Brüche und Innovationen, die sich in den letzten zehn Jahren auf verschiedenen Ebenen abgezeichnet haben: das Alte und das Neue.

38 Vgl. Jason McGrath, *The Independent Cinema of Jia Zhangke: From Postsocialist Realism to a Transnational Aesthetic*. In: Zhang Zhen (Hg.): *The Urban Generation. Chinese Cinema and Society at the Turn of the Twenty-first Century*. Durham/London 2007, S. 81–114. McGrath zeichnet darin die Veränderung der Filme von Jia Zhang-ke vom »on-the-spot documentary realism« (S. 88) in den ersten Filmen über die Integration von Elementen des perzeptiven Realismus (»an aesthetic characterized by long shots, exceptionally long takes, and a relatively immobile camera«, ebd., S. 96) zum internationalen »ästhetisierten« Realismus seiner jüngeren Werke nach.

Stuntmen/Stuntwomen

von André Wendler

Die wenige Literatur, die sich zum Stuntman im US-amerikanischen Kino finden lässt, arbeitet unisono daran, den Stuntman als geradezu mythologische Kinofigur zu verklären. So heißt es bei Arthur Wise und Derek Ware im letzten Kapitel ihrer Geschichte des *Stunting in the cinema*: »[The modern stuntman] exists in his own right, and his work in the context of the modern cinema is indispensable.«¹

Die absolute Unverzichtbarkeit des Stuntmans für das Kino wird bei Wise und Ware zu einem historischen Argument: »The stunt [...] was born with the cinema«² oder anders gewendet: im frühen Kino ein Schauspieler zu sein, hieß automatisch Stuntman zu sein, denn das aus Jahrmarkt und Vaudeville kommende Kino konnte nur Leute brauchen, die zu Spektakulärem bereit waren: Verfolgungsjagden mit Eisenbahnen, Pferden und Pferdewagen, Sprünge aus den Fenstern brennender Häuser und dergleichen mehr. Derartige Dinge für den frühen Kinematographen zu tun, war nicht ausnahmsweise die Aufgabe von Schauspielern, die sich sonst mit ganz anderem beschäftigten, sondern das Geschäft dieser Schauspieler bestand in nichts anderem: *acting stuntman* und *stunting actor* zugleich zu sein. Der Stunt jedenfalls, wie wir ihn seit dem frühen Kino kennen, ist laut Wise und Ware »spectacular and almost entirely visual in its appeal, and [...] involves a certain danger to the performer which he can only overcome by skill.«³ Spektakulär ist dabei in jenem doppelten Sinn zu verstehen, der die unbedingte Zurichtung des Geschehens auf das Gesehenwerden betont und das auf der anderen Seite mit der Fantastik und Unerhörtheit des Ereignisses verbindet. Eine solche Argumentation findet sich in allen Geschichten des Stuntmans im Kino: nicht das Kino hat den Stuntman erfunden, sondern die Stuntmänner haben das Kino vom ersten Tag an erst zu dem gemacht, was es war und vermutlich noch immer ist: ein gewaltiges, gefährliches Spektakel aus Körpern und Bildern.

Der Stuntman wird aber nicht nur historisch als eigentliches und verlorenes Urbild des Filmschauspielers interpretiert, sondern seine Wichtigkeit insistiert: auf der einen Seite ist der Stuntman nämlich derjenige, der die größte Gefahr im Film auf sich nimmt und den Film nur unter Gefahr für Leib und Leben ermöglicht. Auf der anderen Seite bekommt er dafür aber weder Geld, noch Ruhm oder Frauen, sondern ermöglicht durch seine Bescheidenheit nur den Ruhm der großen

1 Arthur Wise, Derek Ware: *Stunting the cinema*. London 1973, S. 206.

2 Ebd., S. 17.

3 Ebd., S. 13.

Stars: als Double hinter den offiziellen Stars bleibt er zwar unsichtbar, ist aber der eigentliche Macher dessen, was dem Star dann zugeschrieben wird und woraus sich dessen Ruhm nährt. Der Stuntman ist in diesen Geschichten eine uneigentliche Figur und gerade das macht seinen Heroismus aus. Man könnte sagen: in seiner Person trifft sich die wirkliche Person des Darstellers mit der Fiktionalität des Dargestellten: der Stuntman *ist* zwar nicht die Filmfigur, erleidet aber am *eigenen Leib*, was dieser innerhalb der Diegese zustößt.⁴ Während der Stuntman eigentlich für uns alle sichtbar ist, sehen wir ihn nicht als ihn selbst an. Wir sehen ihn aber auch nicht nur als Filmfigur. Sondern tatsächlich sehen wir den Stuntmen als den Star, den er doubelt, der er aber nicht ist. Und er wird als die vom Star verkörperte Filmfigur gesehen, die weder er noch der Star ist. Der Stuntmen, so könnte man sagen, ist immer ein anderer. Oder anders ausgedrückt: wenn es mit der Figur des Stuntmans ein Problem gibt, dann ist es das Problem der personalen Unzuschreibbarkeit. Der Stuntman hat sich in einer Reihe von Binaritäten verheddert, aus deren Trümmern nicht lesbar wird, was für eine Person er ist. Eine dieser Binaritäten, die der Stuntmen unterläuft und in der er sich verläuft, ist die von fiktional und real. Denn sobald die Gefahr der Diegese real zu werden droht, etwa wenn eine Filmfigur im zwanzigsten Stockwerk eines Hauses am Fensterbrett hängt, verlässt der Hauptdarsteller seine Figur und bringt den Stuntmen in diese gefährliche Situation. Der Stuntman muss sich nun in persona, aber nicht als er selbst im zwanzigsten Stock aus dem Fenster hängen. Die Gefahr dort zu hängen ist real, aber die Situation, die ihn dorthin gebracht hat, durch und durch fiktional. Der Stuntman, so könnte man vielleicht sagen, ist immer weniger als er selbst und doch stets mehr als die Filmfigur. Der Stuntman ist also aus drei Gründen eine problematische Figur. Und zwar erstens, weil sich sein Körper nicht bruchlos einer Person zurechnen lässt. Zweitens, weil er niemals in seinem eigenen Namen noch überhaupt in *einem* Namen handelt, sondern immer zugleich mehrere ist. Und drittens, weil sich in der Realität seiner Person nicht ein wirklicher oder realer Kern nur um fiktionale Anteile ergänzt findet; das, was er ist, gehorcht in allen Teilen einer Logik fiktionaler Realität und realer Fiktion.

Damit scheint mir ein zweiter Punkt verbunden zu sein: man könnte nämlich annehmen, dass die immer schon geteilte Unperson des Stuntmans in allen möglichen Sinnen des Wortes *keine Rolle spielt* und nur eines der tausend kleinen Rädchen im großen Hollywoodgetriebe ist. Interessanter Weise ist aber das Gegenteil der Fall. Der Stuntman ist zwar niemand, aber er ist jener niemand, der die entscheidende Rolle bei der Konstruktion des hyper-virilen Kino-Mannes spielt. James Bond und der Terminator werden nicht nur deshalb zu paradigmatischen

4 Diese Geschichte wird seriös in Wise/Ware, 1973 erzählt, literarisch anspruchsvoll in Mike Parker: The Stuntman. In: *Critical Quarterly*, 1992, vol. 34, No. 1, S. 51–56 und reißerisch in Büchern wie Hakan Haslam: *Stunts und wie sie gemacht werden*. Mainz 2002.

Fällen von Männlichkeit im Kino, weil von Sean Connery bis Arnold Schwarzenegger die Stars ihre Männlichkeit in diese Rollen investieren, sondern weil diese Figuren einzig und allein durch ihre Stunt doubles zu jenem Körpergebrauch befähigt werden, der sie über alle Widrigkeiten erhaben macht und in dem zugleich die Attraktivität dieses Kinos für die Zuschauer und Zuschauerinnen liegt. Auf der einen Seite verschwindet der Stuntman also nahezu vollständig in den Zwischenräumen der filmischen Fiktionen und des Kino-Produktions-Systems und ist aus dem symbolischen Universum des Kinos ausgeschlossen. Vergleicht man einmal die Sichtbarkeit des Stuntmans mit jener hypertrophen und allumfassenden Sichtbarkeitsmaschine, die das US-amerikanische Mainstream-Kino ist, dann ist die Feststellung, dass er darin keinen Platz hat, alles andere als übertrieben. Und obwohl er in diesem Repräsentationssystem nicht vorkommt, ist er doch die entscheidende Instanz, die ihr Funktionieren garantiert. Ich würde den Stuntman daher gern als konstitutives Außen des Hollywood-Kinos bezeichnen. Dieses Konzept, dass sich etwa bei Judith Butler findet, bezeichnet eine Instanz, die aus einem symbolischen Universum ausgeschlossen ist und gerade durch diesen Ausschluss sein Funktionieren garantiert. Mit Judith Butlers Worten: »what is set outside [...] the symbolic universe in question is precisely what binds that universe together through exclusion.«⁵

Der Stuntman, so kann man das hier zusammenfassen, taucht also erstens in den Stuntman-Geschichten immer wieder als Prototyp des gewöhnlichen Schauspielers auf. Zweitens handelt es sich bei ihm um eine Person, die man als Individuum bezeichnen könnte, und zwar präzise auf der Grenze von Fiktion und Realität. Und drittens stellten wir fest, dass er als solches die Position des konstitutiven Außens des Hollywood-Kinos besetzt, jene Position also, die ausgeschlossen wird um das, woraus sie ausgeschlossen wird, überhaupt erst zu ermöglichen.

Es bleibt dabei aber eine Frage offen, die bisher höchstens angedeutet wurde. Man könnte, etwas flapsig nämlich fragen, was die ganze Aufregung eigentlich soll. Wieso würde sich das Kino, von dem wir hier sprechen eine solche hochgradig problematische Figur konstruieren? Warum würden die Stuntmen nicht einfach neben oder sogar vor den großen Stars auf der Bühne stehen? Warum wäre es für das Kino so wichtig diese Figuren in ihrer unausweichlichen Unsichtbarkeit bestehen zu lassen, anstatt sie ins Rampenlicht zu holen? Vielleicht muss man sich zur Beantwortung dieser Frage noch einmal mit dem beschäftigen, was hier eigentlich konstruiert wird: dem nämlich, was ich Kino-Männlichkeit genannt habe. Man braucht eigentlich nicht viel über diese Kino-Männlichkeit zu sagen, denn es ist so absolut offensichtlich, worin sie besteht: große Helden, Rettungen in letzter Minute, Macht über alle möglichen Länder und Zeiten oder wie das Kino selbst sagt: »The World is not enough«. Diese Fülle, diese Allmacht wird aber über einen

5 Judith Butler: *Excitable Speech. A Politics of the Performative*. London/New York 1997, S. 180.

zugleich extensiven und intensiven Diskurs des Mangels artikuliert:⁶ ein Mangel an Fähigkeiten, der Stuntmen fordert, die diese Fähigkeiten beibringen können; ein Mangel an Stars, der diese zu wertvoll macht um sie gefährlichen Situationen auszusetzen; ein Mangel an Mut, den die waghalsigen Stuntmen überwinden und schließlich ein Mangel an Möglichkeiten, der jeden Mann in eine Ausweglosigkeit bringt, aus der nur noch der ›Übermann‹ herausführen kann. Der politische Philosoph Ernesto Laclau sagt dazu: »wenn es in der Identität sozialer Akteure einen Mangel gibt, dann wird die Ausfüllung dieses Mangels notwendigerweise die Spaltung zwischen Inhalt und Funktion der Ausfüllung generieren.«⁷ Diese Spaltung zwischen Inhalt und Funktion der Ausfüllung des Mangels findet sich vielleicht nirgends so deutlich wie in der Kino-Männlichkeit. Eine der entscheidenden Setzungen der Männlichkeit im Kino und zuweilen auch darüber hinaus ist jene der Natürlichkeit. Wenn keine Erklärung mehr hilft, warum ein Mann Herrschaft ausüben kann, wenn keine biblischen Ursprungsmythen mehr hinreichen, dann kommt man auf den Körper des Mannes zurück, auf seine Natur. Männer herrschen, weil sie körperlich mehr Kraft haben als Frauen, Männer lenken die Welt, weil ihre Gehirne so funktionieren, Männer vergewaltigen Frauen, weil ihre Hormone ihnen das befehlen.

An der Figur des Stuntmans wird aber sichtbar, dass diese Natürlichkeit oder Urwüchsigkeit, mit der letztlich auch Stuntman Mike durch *DEATH PROOF* wandert, Konstruktion ist. Männer sind nicht Männer, weil sie Männer sind, sondern ideale Männer werden gemacht, sie werden hergestellt, sie werden produziert. Und zwar im Kino vor allem durch eine Inszenierung allmächtiger Körper mit Hilfe des Stuntmans. Am Grunde der Männlichkeit des Kinos wartet nicht das Männliche an sich, sondern es arbeitet dort ein ausgeklügeltes System aus Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, welches mit Hilfe des Stuntman und durch seinen Körper installiert wird. Man könnte also sagen, dass Kinomänner wirklich männlich sind, dass aber ihre Männlichkeit nicht wirklich ist – zumindest in keinem ontologisch-substantziellen Sinn. Denn die Instanz, die für die Fülle einsteht und sie produzieren soll, ist nun das genaue Gegenteil von ihr: der Stuntman ist unsichtbar, er lebt in einer Ununterscheidbarkeitszone aus Fiktion und Wirklichkeit, er repräsentiert alle und keinen und ist am besten niemand.

Ernesto Laclau und Chantal Mouffe haben Regime, die ihre Kontingenz, ihre Geschichtlichkeit, ihre Zufälligkeit und ihre fehlende Notwendigkeit als essentiell, unausweichlich und ewig artikulieren, als Hegemonien bezeichnet. Hegemonie konstituiert sich für Laclau und Mouffe durch die Praxis der Artikulation. »Artikulation beinhaltet [dabei] die Verknüpfung disparater Kräfte, Elemente und Positi-

6 Vgl. Yvonne Tasker: *Dumb Movies for Dumb People*. In: Steven Cohan (Hg.); Ina Rae Hark (Hg.): *Screening the Male*. London, New York 1993, S. 230–244, hier 230f.

7 Ernesto Laclau: *Emanzipation und Differenz*. Wien 2002, S. 144.

onen. Als einer kontingenten Praxis gibt es nichts Prädeterminiertes an Artikulation; jedes artikulierte Ensemble ist einzigartig und kontextuell spezifisch.«⁸ Das heißt also, dass hegemoniale Kräfte nicht Dank einer vorgängigen Substanz ihre Wirkmächtigkeit durchsetzen können, sondern es sind im Gegenteil jene Kräfte hegemonial, denen es gelingt, ihre kontingenten und spezifischen Forderungen als essentiell und unausweichlich zu artikulieren. Die Essenz des Artikulierten geht nicht der Artikulation voraus, sondern wird von ihr erst produziert. Und so würde ich die über den Stuntman produzierte Kino-Männlichkeit auch bezeichnen. Die Kino-Männlichkeit ist hegemonial, weil sie Fülle behauptet wo Mangel herrscht, weil sie die Illusion einer vorgängigen Essenz dort installiert, wo eigentlich nichts ist. Wenn die Kino-Männlichkeit also behauptet, sich auf unverwüsthliche Universalien zu berufen, so muss man feststellen, dass Sie diese Universalien erst konstruiert. Die Gründung von Männlichkeit auf das Männliche ist unmöglich, weil es das Männliche erst gegeben haben wird, wenn Männlichkeit einmal konstruiert ist, sie ist aber wirklich weil sie diese retrospektive Gründung immer wieder aufs neue vollzieht.

Oder noch einmal anders gewendet: von der Leinwand herab blicken uns nicht die Repräsentanten echter Männlichkeit an, sondern auf der Leinwand wird vor unseren Augen das hegemoniale weil offenbar unausweichliche Bild einer dem Anschein nach essentiellen Männlichkeit immer wieder produziert: und die Figur, an der sich all das ablesen lässt, ist niemand anderer als der Stuntman. Entsprechend ist es logisch, dass er gerade nicht im Rampenlicht steht. Denn mit seinem unsichtbaren Funktionieren steht und fällt das Funktionieren der hegemonialen Kino-Männlichkeit.

Wenn Ernesto Laclau, Chantal Mouffe und bekanntermaßen auch Judith Butler dieses besondere Modell der kontingenzbehafteten und antiessentialistischen Hegemonie vertreten, dann aus zwei Gründen und mit zwei Konsequenzen: einerseits opponieren sie damit gegen die unsägliche und ausgesprochen kraftvolle Naturalisierungssillusion dieser Hegemonien und eröffnen zweitens einen Ausweg aus der damit konstruierten Unausweichlichkeit. Wenn ich das im folgenden an Quentin Tarantinos letztem Film *DEATH PROOF* (USA 2007) diskutieren möchte, so weil mir dieser einerseits ein kluges und weitsichtiges Experiment auf genau diesem Boden zu sein scheint und zweitens, weil ich glaube, dass Tarantino mit seinem Film die identitätspolitische Fragestellung explizit um den Aspekt der Medien, und das heißt hier: des Kinos ergänzt.

Der Film ist sehr rigide formal und dramaturgisch in zwei Abschnitte unterteilt. In beiden Abschnitten trifft der abgehalfterte und ziemlich widerliche Stunt-

8 Anna Marie Smith: Das Unbehagen der Hegemonie. Die politischen Theorien von Judith Butler, Ernesto Laclau und Chantal Mouffe. In: Oliver Marchart (Hg.): *Das Undarstellbare der Politik: Zur Hegemonietheorie Ernesto Laclaus*. Wien 1998, S. 225–237, hier 227.

man Mike auf eine Gruppe von jungen, selbstbewussten Frauen, die er scheinbar grundlos oder aus einer perversen Mordlust heraus, umbringt bzw. umbringen möchte. Im ersten Teil trifft Stuntman Mike auf die Girls in einer Musicbar, in der Quentin Tarantinos eigene Jukebox für Musik sorgt. Die Girls hängen dort ab, warten auf ihre Typen und folglich dreht sich die ziemlich coole und vor markigen Sprüchen nur so tiefende Konversation auch um wenig mehr als Sex, Alkohol und Drogen. Jede Bemerkung ist hier eindeutig zweideutig: das beginnt bereits damit, dass ausgerechnet Stuntman Mike eine Virgin Piña Colada bestellt und sich als ultimativ liebevoller Sugardaddy inszeniert. Weiter geht die Zweideutigkeit mit seiner Jacke, auf der Icy Hot steht. Neben solchen andeutungsvollen Dingen oder Geschehen werden die Doppelbödigkeiten z. T. aber auch direkt ausgesprochen. Einmal fragt Stuntman Mike Butterfly: »Are you afraid of my scar?« worauf sie ihm antwortet: »No, it's your car.« Zunehmend aber, und das scheint mir besonders wichtig zu sein, kommen in den Film aber auch Momente, in denen die Zweideutigkeiten nicht nur auf Elemente der Erzählung des Filmes Bezug nehmen, sondern auf den Film selber. So gibt es z. B. die kleine Episode, in der der Barkeeper Warren den Girls eine Runde Chartreuse ausgibt. Offenbar tut er das öfter, den die Regel, die alle kennen, lautet, dass alle Drinks, die Warren spendiert in einem Zug, also auf Ex, ausgetrunken werden müssen. »If Warren sends over the shots, we got to do them.«, heißt es da und: »Warren says it, we do it.« Wenn man aber weiß, dass Warren von Tarantino selber gespielt wird, dann kann man die »shots« auch anders interpretieren und zwar als Shots auf den Film bezogen, d. h. als Einstellungen. Und die Aussage, die von Warren alias Tarantino als Philosophy bezeichnet wird: »Warren says it, we do it.« muss man dann auch ganz anders verstehen. Natürlich folgen die Schauspieler und Schauspielerinnen in einem Film den Anweisungen des Regisseurs. Was sonst?!

Von der Musicbox, die in dem Laden steht, weiß man, dass sie Tarantinos eigene ist und eine Reihe von Titeln enthält, die er in früheren Filmen als Soundtrack verwendet hat. Immer wieder tauchen in dem Film Requisiten aus anderen Filmen Tarantinos auf: ein Becher aus Jackie Brown, ein Cheerleader-Kostüm, dass an Uma Thurmans Kampfanzug aus Kill Bill denken lässt. Während mit der Virgin Piña Colada oder Icy Hot nur eine zweite Referenzebene innerhalb des Films eröffnet wird, konstruiert Tarantino hier sehr klar und eindeutig eine Referenz nach außen, aus dem Film heraus: interessanter Weise bezieht sich ein Becher in DEATH PROOF aber nicht nur auf Becher im allgemeinen, auf die Idee eines Bechers oder alle Becher der Welt, sondern auf einen bestimmten anderen Becher im Kino. Am deutlichsten wird das vielleicht anlässlich einiger fiktiver Produkte und Marken, die Tarantino wie in allen seinen Filmen auch in DEATH PROOF verwendet: z. B. die Fast-Food-Kette »Big Kahuna Burger«, die von Stuntman Mike erwähnt wird oder »Red Apple« Zigaretten, die einmal jemand mitgebracht haben will. Spätestens

diese Dinge, die ausschließlich und ohne Ausnahme nur innerhalb des symbolischen Universums des Kinos vorkommen, markieren die Reichweite der Geschehnisse des Films. Der Film deutet hier die Möglichkeit eines Bedeutens an, dass außerhalb des Kinos keine Referenten hat. Man könnte zwar sagen, dass auch Red Apple Zigaretten auf Zigaretten in unserer empirischen Welt verweisen aber das wäre nicht das selbe. Red Apple Zigaretten bei Tarantino verweisen auf Red Apple Zigaretten bei Tarantino und nicht auf das was man vielleicht bei der Lektüre dieses Aufsatzes nebenbei genüsslich rauchen kann. Ich hebe diesen Punkt hier so deutlich hervor, weil ich mich am Ende noch einmal über die Reichweite des Kommentars zu den Geschlechterverhältnissen verständigen möchte, der DEATH PROOF meiner Ansicht nach ist.



Abbildung 1

Die Doppeldeutigkeiten oder Ambivalenzen des Films beziehen sich aber nicht nur auf seine Ding- und Zeichenwelt: der ganze erste Teil des Films scheint in einer geradezu verdoppelten, uneigentlichen oder: anachronistischen Zeit zu spielen. Zunächst beginnt der Film mit einigen (wenigstens zeitlich) »falschen« Vorspannen und Titeln, die allesamt auf die Grindhouse-B-Movies der 70er-Jahre verweisen. (Abb. 1) Und auch sonst könnte der Film bei oberflächlicher Betrachtung in den 70ern spielen: die Girls rauchen Gras in ihren ziemlich Retro eingerichteten Wohnungen und vertreiben sich die Zeit in Bars, die schon in den 70ern irgendwie wie von gestern ausgesehen hätten. Das wichtigste ist aber vielleicht die Musik: eine wilde Mischung aus Black Soul von gestern und vorgestern, die abwechselnd aus dem Off, aus Autoradios oder Musicboxes kommt. Schließlich ist Stuntman Mike selbst ein Überbleibsel aus der großen Zeit des Grindhouse Kinos und der B-Movies. Nicht nur, dass der Schauspieler Kurt Russel selbst eng mit diesem Kino verbunden ist, auch im Film scherzen zwei Jungs in der Bar, dass Stuntman Mike sich seine Narbe wohl zugezogen habe, als er aus der Zeitmaschine gefallen sei.

Schließlich präsentiert der Film das alles in einem Look, der glauben macht, man sähe gerade wirklich eine uralte Kopie, die bereits tausendmal gespielt worden ist. Die Rollenwechsel sind mit aufgepinselten Strichen markiert und an ihnen fehlen ganze Dialogteile, der Film springt und wackelt wie verrückt, ist von Streifen, Kratzern und Staub nur so übersät, die Farben sehen teilweise ausgebleichen aus. (Abb. 2) Wir haben es also mit einem Film zu tun, der aussieht als ob er aus den 70ern käme, indem von den T-Shirts der Darstellerinnen bis zur Musik fast alles retro ist und der doch von heute ist und heute spielt, wie sich nicht zuletzt an den Mobiltelefonen und iPods zeigt, die in Fullscreen gezeigt werden.



Abbildung 2

Während der Film sehr überzeugend und konsistent in diesem Look auftritt, zeigt er doch in einem Punkt, dass all diese sehr materiellen Störungen nur absichtlich produziert anstatt historisch gewachsen sind. Würde man das Knackern und Knistern des Films im Kino sehen und hören und wären es Störungen, die wirklich von kaputtem Zelluloid stammten, dann wären Bild- und Tonstörungen nicht synchron. Denn bekanntermaßen wird die Lichttonspur eines Filmes nicht gleichzeitig mit dem Bild abgetastet, sondern einige Einzelbilder weiter, was mit der für die Bildwiedergabe notwendigen ruckartigen Filmbewegung und der kontinuierlichen Bewegung für die Tonspur zu tun hat. Und daraus folgt eben, dass die zu einem bestimmten verkrazten Bild gehörende Tonstörung erst etwas weniger als eine Sekunde nach der Bildstörung zu vernehmen ist. Im ersten Teil von *Death Proof*, ist nun aber genau das nicht der Fall: wann immer wir eine Bildstörung sehen, wann immer eine Einstellung zu früh abreist, hören wir synchron mit der Bildstörung auch eine Störung auf der Tonspur.

All das macht es nicht einfach, den Film zu kategorisieren. So ist er auf der einen Seite mit etwas ausgestattet, das ich falsche Echtheit nennen möchte: die Störungen, das wenigstens hat Tarantino behauptet, sind wirklich durch physische

Einwirkung auf die Filmnegative entstanden und nicht digital ins Bild gerechnet. Es sind die echten Spuren physischer Abnutzung, doch sind sie geplant, montiert, zusammen gesetzt: die richtigen Zeugnisse für die falsche Sache, wenn man so will. Die Pointe des Film besteht darin, in Zeiten, in denen sich digital praktisch alles ins Bild rechnen lässt, nicht einmal mehr die Bildträger als verlässliche Zeugen funktionieren zu lassen. Und so präsentiert sich dann diese falsche Echtheit, dieser alte Film, der eigentlich jung ist, diese überzeugenden 70er, die eigentlich 2000er sind in einer chiasmatischen Wendung als echte Falschheit. Denn der Film präsentiert das Falsche nicht als echt, sondern er zeigt es als echt falsch: spätestens anhand der synchronen Bild- und Tonestörungen zeigt die Illusion sich als Illusion und gibt damit freiwillig jeden Anspruch zu täuschen auf.

Wenn das, was ich etwas grob hegemoniale Kino-Männlichkeit genannt habe, sich maßgeblich über das konstitutive Außen des Stuntmans artikuliert, mit dem Fülle durch Mangel erzeugt werden soll, dann ist der erste Teil von DEATH PROOF ein ausgesprochen kluger Kommentar zu dieser Konstruktion. DEATH PROOF erzählt eine Geschichte, die zwar aus der Sicht der Opfer katastrophal verläuft, aus der Sicht des Helden und Stuntmans Mike aber hervorragend funktioniert: sein Plan geht einhundertprozentig auf, er bringt die Girls um, bleibt selbst nahezu unverletzt und schafft es, sich geschickt der Justiz zu entziehen. Auf der Ebene der Diegese setzt sich der Film intensiv mit der Figur des Stuntmans auseinandersetzt und exerziert all jene Stuntman-Mythen durch, von denen ich gesprochen habe. Der Stuntman, den alle gesehen haben, den aber keiner kennt. Der bescheidene Kerl im Hintergrund, dem der große Ruhm trotz Erfolgs versagt bleibt usw. Still und heimlich, ohne dass es jemand merkt, wird diese Diegese aber genauso zusammengesetzt wird, wie sie es zu entlarven vorgibt. Kurt Russel, der als Stuntman Mike sein Stuntman-Schicksal beklagt und mit allen Pferdefüßen dieses Berufes zu kämpfen hat, wird in dem Film vom Stuntman Buddy Joe Hooker gedoubelt. Während uns als Zuschauern und Zuschauerinnen also scheinbar die wahre Geschichte des Stuntmans erzählt wird, merken wir nicht, dass wir nicht merken wie sie im Hintergrund des Filmes funktioniert wie eh und je. Durch die künstlich-echte Zelluloid-Patina, mit der Tarantino das ganze beklebt, wird uns aber im gleichen Atemzug die Funktionsweise und Reichweite dieser hegemonialen Männlichkeit gezeigt: in ganz großen Lettern buchstabiert uns Tarantino das ABC des Kinos vor: was diese Männer sind, sind sie nur im und dank des Kinos. Sie sind nicht was sie sind, weil Y-Chromosomen, Hormone oder Gottväter sie dazu gemacht haben, sondern weil sie aus einem Kino kommen, in dem Stuntman und Star so ins Bild gesetzt sind, wie wir hier wieder einmal sehen, dass wir es nicht sehen können.

Es wäre all das schön und gut aber am Ende eben doch nur das selbe, was das selbstreflexive Kino immer schon über das selbstreflexive Kino erzählt hat, wenn DEATH PROOF nicht einen zweiten Teil hätte. In diesem zweiten Teil versucht

Stuntman Mike wieder zuzuschlagen. Diesmal hat er es auf vier Girls aus dem Filmbusiness abgesehen, von denen zwei Stuntwomen sind. Nachdem Stuntman Mike kurz Tuchföhlung mit den Girls aufgenommen hat, verschwindet er zunächſt wieder. Die Vier werten unterdessen die Affären und Beziehungen auf ihrem aktuellen Filmdreh aus, kaufen Modemagazine und fassen den waghalsigen Plan, sich einen weiſen 1970er Dodge Challenger mit 440er Motor für eine Probefahrt auszuleihen, wie ihn Kowalski alias Barry Newman 1971 in *VANISHING POINT*, dem »ultimate car chase movie« gefahren hat. Die Stuntwoman Zoë, gespielt von der Stuntwoman Zoë, will mit diesem Auto ein Spiel namens Shipsmast spielen, bei dem sie, nur mit der Hilfe von zwei Gürteln, bei voller Fahrt auf der Motorhaube des Autos liegt. Während die Girls das tun, kommt Stuntman Mike und versucht sie mit seinem death proof car von der Straße abzudrängen. Nach einer langen Verfolgungsjagd kommen die beiden Autos zum Stillstand, worauf Stuntman Mike vor Lachen kaum herausbringt, dass er das ziemlich cool und witzig fand. Ganz im Gegensatz zu den Girls: Kim zieht ihre Waffe, schieſt Stuntman Mike in den Arm und lässt diesen die Flucht ergreifen. Nun drehen die drei den Spieß um, jagen den um Vergebung flennenden Stuntman so lang, bis sie ihn schließlich zum Anhalten bringen und dann mit einer Eisenstange, ziemlich robusten Stiefeln und, man kann es nicht anders sagen, viel Spaß umbringen.

Die Kritik, die den Film eher zurückhaltend aufgenommen hat, störte sich an dieser auf den ersten Blick recht einfachen Rachegeſchichte vor allem wegen der vier Girls des zweiten Teils. Wenn die vier sich etwas Nettos sagen wollen, dann nennen sie sich »goddamn bitch« oder »fucking nigga«. In einem Internetforum zum Film heißt es: »die zweite Story mit den Stundweibern [sic] war grauenhaft. Einschläfernde Dialoge und ein Wortschatz wie ihn nicht einmal Bauarbeiter unter Suff verwenden.«⁹ Die Girls sähen zwar hübsch aus, so lassen sich die Herren Filmkritiker hier überall vernehmen, aber ihr Verhalten sei »offensive« und inakzeptabel, kurz: die Girls sind so unweiblich, dass nicht einmal ihre Rache an dem durchaus widerlichen Stuntman Mike wirklich Sympathiepunkte einbrächte. Die entgegengesetzte Kritik störte sich daran, dass der Film seine Zeit mit Girl Talk verschwendete, die ihm dann für die richtige Action fehlte.

In feministischen Kreisen wurde der Film ebenfalls heftig und unter der Fragestellung diskutiert, ob es sich dabei um einen feministischen oder im Gegenteil einen misogynen Film handele. Während einige feministische Gruppen vor allem in Großbritannien Proteste zur Premiere des Films organisierten, lautete ihr Argument: The film has a large female cast »[w]ho are shot in an extremely sexualised, objectifying way, do a lap dance, talk crap. [...] [T]he women seem to speak with the voice of Tarantino.«¹⁰ Dem Film wurde sogar Rassismus vorgeworfen, weil in

9 http://www.filmz.de/film_2007/death_proof_todsicher/kommentare/m.htm (21.01.2009).

10 Emma Wood: Is Tarantino really feminist? In: *the f word : contemporary UK feminism*. (http://www.thefword.org.uk/reviews/2007/11/is_tarantino_re_1) (01.03.2008).

jedem zweiten Satz irgendjemand Nigga sagen muss. Dass es schwarze Frauen sind, die sich hier gegenseitig als nigga bitch anreden, scheint den Kritikern und Kritikerinnen nicht aufgefallen zu sein. Diejenigen Frauen, die den Film als feministisch sahen, hoben besonders seine Fähigkeit hervor, Frauen mit Handlungsmacht auszustatten, die sonst und zumal in dem Genre, auf das Tarantino sich hier bezieht, nur Männern vorbehalten ist. Darüber hinaus wurde gerade der Fakt, dass Tarantino den Girls Zeit für endlose Gespräche gibt statt sie dem dauernden Zwang zum Handeln zu unterwerfen, positiv hervorgehoben.

Abgesehen von der müßigen Frage ob Tarantino mit dem Titel Feminist geadet werden kann oder nicht, glaube ich, dass er im zweiten Teil von DEATH PROOF alle Konsequenzen aus den Einsichten in die Konstruktion männlicher Filmhelden des ersten Teils zieht. Der erste Punkt, den ich hierbei hervorheben möchte ist, dass sich der zweite Teil in keiner einzigen Hinsicht spiegelbildlich zum ersten Teil verhält. Der zweite Teil ist nicht das Gegenstück zum ersten, sondern er ist anders und das in einem grundlegenden Sinn. Die Frauen handeln im zweiten Teil nicht wie Stuntman Mike im ersten, sie übernehmen weder seine Strategie noch seine Motive. Das führt zu einer völlig veränderten Dramaturgie und damit zu jener viel zu spät einsetzenden Action-Handlung, an der sich die amerikanische Filmkritik so massiv gestört hat. Auch die Frauen im ersten Teil waren stark und bestimmten z. B. wann sie mit ihren Freunden Sex hatten und nicht umgekehrt. Im ersten Teil ist es keineswegs ausschließlich Stuntman Mike der handelt, während die Girls als passive arme Opfer nur auf ihre Tod warteten. Letztlich ist es ja die Initiative aus Jungle Julias Radioshow, die Stuntman Mike auf die Fährte der Gruppe bringt. Im zweiten Teil werden die Girls in ihre handelnde Position geradezu hineingedrängt, während Stuntman Mike zunächst aus freien Stücke zu handeln scheint. Jedenfalls, und darum geht es mir an dieser Stelle: der zweite Teil konfrontiert das Kino mit etwas anderem, mit etwas neuem: einer neuen Dramaturgie, die sich nicht an coolen Musikeinlagen, aufreizenden Lapdances oder einer seltsam im Hintergrund lauenden Gefahr entlang schreibt. Neuen Handlungsmustern, die keinen einfachen Gegensatz von aktiv Handelnden und passiven Opfern aufmachen. Ungewohnten Selbstbildern von Frauen und unkalkulierbaren Reaktionen der Frauen auf die Handlungen der Männer.

Zweitens: während sich das hegemoniale Männerbild des ersten Teils über das am Stuntman sichtbar werdende Repräsentationsparadox artikuliert, scheint dieser Repräsentationsmythos bei den Girls des zweiten Teils abgeschafft zu sein. Wann immer eine der Frauen mit einem Bild davon konfrontiert wird, wie sich eine wie sie zu verhalten habe, z. B. als Mutter oder als alleinstehende Frau nachts in einem dunklen Waschkeller, weist sie diese Klischeeerwartungen zurück. Die Frauen sind in höchstem Maße mit der Fähigkeit ausgestattet, sich zu artikulieren: als beinharte Bitch oder beleidigte Leberwurst aufzutreten, die sexy Männerfres-

serin zu geben oder das kleine Cheerleader, sich überreden zu lassen, über ihren Schatten zu springen oder ihre Interessen notfalls mit Gewalt durchzusetzen. Mit einem Wort: die Frauen sind hier nicht dadurch ausgezeichnet, dass sie versuchen eine hegemoniale Subjektposition zu gewinnen, sondern vielmehr durch einen lustvollen, respektlosen und undogmatischen Umgang mit unterschiedlichen Artikulationsformen. Während die hegemoniale Männerwelt vorgibt, etwas, ihre Essenz, ihr Wesen, ihre Bestimmung usw. zu artikulieren, scheinen die Frauen zu wissen, dass sie die Wirklichkeit ihrer Personen im Vollzug des Artikulierens konstruieren. Tarantinos Frauen sind nicht etwas, was der Film dann repräsentiert, sondern sie werden etwas neues, indem der Film es präsentiert. Wo Kurt Russel als Stuntman Mike ein Stuntdouble wie eh und je braucht, ist die Stuntfrau Zoë die Stuntfrau Zoë, die ihre Stunts zum Spaß selbst macht.



Abbildung 3

Es gibt in *DEATH PROOF* allerorten filmische Zeichen, die irgendwie ungewöhnlich sind. So finden sich im ersten Teil fortwährend falsche Schnitte, unglückliche oder seltsame Kamerabewegungen. Rein montagetechnisch ist dieser erste Teil eine Katastrophe. All diese Unzulänglichkeiten machen nur auf einen Mangel aufmerksam: sei es, dass mit ihnen das unzureichende Budget von B-Movies imitiert werden soll oder ein Schnittmeister, der die Regeln der Kunst noch nicht beherrscht. Immer könnte man sagen, wie diese Einstellungen und Sequenzen eigentlich hätten geschnitten sein müssen um den standardisierten Regeln der Continuity Montage zu entsprechen. Von Alfred Hitchcock weiß man etwa, wie intensiv er sich mit der Frage auseinandergesetzt hat, wie man ein einzelnes Objekt aus der filmischen Welt der Dinge isolieren kann. Er hat dazu eine ganze Reihe von Techniken erfunden: z. B. hat er einzelne Objekte in Übergröße bauen lassen (das Glas im Zugrestaurant in *THE LADY VANISHES*) oder er hat sie, wie das berühmte Glas Milch in *SUSPICION*, einer besonderen Lichtdramaturgie unterworfen. Bei Ta-

rantino findet sich nichts von solchen Raffinessen, die spätestens seit Hitchcock zur hohen Kunst und zum Standardrepertoire der Mise-en-Scene gehören. Wenn er etwas herausheben will, dann zeigt er es im Super-Close-Up. Fertig. (Abb. 3)

Es gibt auch im zweiten Teil Momente, die sich nicht leicht ins amerikanische Montage-System einordnen lassen und von denen ich das auffälligste hervorheben möchte. Kurz vor ihrem Shiptmast-Spiel, als Zoë sich darauf vorbereitet gleich auf die Motorhaube des fahrenden Wagens zu klettern, sind in den Film einige pinke grisselige Frames geschnitten, die von einer relativ undefinierbaren Tonstörung begleitet werden. (Abb. 4) Danach dreht Zoë sich nach hinten um und sagt zu ihrer Freundin auf der Rückseite: »OK Abernathy, check this out.«

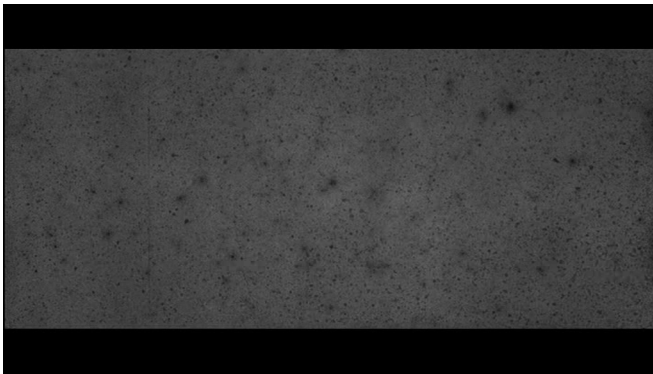


Abbildung 4: Pink

Wie soll man das verstehen? Es handelt sich bei den wenigen pinken Frames keineswegs um eine fingierte Zelluloidstörung, denn es gibt keinen fotochemischen Laborunfall, der aus Versehen eine handvoll unterschiedlicher pinker Frames produzieren würde. Genausowenig handelt es sich hier aber um ein kanonisches dramaturgisches Mittel des Films. Die wenigen pinken Frames unmittelbar vor Zoës und Kims Shiptmast-Spiel sind eine regelrechte Selbstermächtigung gegenüber den Regeln des etablierten Genrekinos oder wie Zoë sagt: »OK, check this out.« Schaut Euch das an! Ein filmisches Ausrufezeichen, das wie eine Störung aussieht, aber nichts stört. Ein erzählerisches Mittel, das aber im engeren Sinn nichts erzählt, sondern nur Hier! ruft. Man könnte auch sagen, dass hier nicht etwas gezeigt wird, sondern dass der Film filmisches Zeigen zeigt. Dieses Zeigen des Zeigens ist aber um eine semantische Dimension erweitert: die Farbe Pink, das hat man nach zwei Stunden DEATH PROOF gelernt, gehört den Girls.

Während sich der erste Teil des Films also auf der Suche nach dem heroischen Stuntman in unzählige Aporien verläuft, die in der falschen Echtheit und der echten Falschheit des 70er-Jahre-Films aus dem Jahr 2007 gipfeln, erfindet der zweite

Teil einen völlig neuen Umgang mit den Möglichkeiten des Farbfilms. Wenn der erste Teil von DEATH PROOF eine zugleich funktionierende und dekonstruierende Analyse hegemonialer Kinomännlichkeit ist, dann könnte man den zweiten Teil vielleicht als die Erfindung einer nicht-hegemonialen Ästhetik begreifen, die bis auf weiteres »pink as bitch« ist und den Girls gehört.

Tarantino oder genauer: der Film verfolgt hier also ein doppeltes historiographisches Programm, das auf der einen Seite in einem regelrechten Reenactment besteht. Es wird allerdings nicht eine Welt der 70er-Jahre neu auf die Bühne gestellt, sondern vielmehr eine mediale Form dieser Zeit. Die 2000er-Jahre sehen sich also umgehend in eine andere Zeit versetzt während gleichzeitig die 70er von DEATH PROOF mit Dingen, Redeweisen und Ereignissen erfüllt werden, die ihnen eigentlich fremd gewesen sein müssten. In dieser doppelten Verschränkung, in der Dinge miteinander verkoppelt werden, die HistorikerInnen und FilmtheoretikerInnen lange Zeit tunlichst auseinander gehalten hätten und die spätestens seit Adorno nicht mehr Form und Inhalt heißen können,¹¹ liegt vielleicht auch die größte Neuigkeit dieses Films. Er führt etwas vor, das als Mediengeschichte im starken Sinn angesprochen werden muss und zwar weil sich darin die Geschichte eines Mediums, hier nämlich des Grindhouse-Kinos der 70er-Jahre, ablesen lässt und weil diese zugleich medial verfasst ist und sich nicht mehr ohne weiteres auf die Person eines Historikers zurückrechnen lässt. Die Mediengeschichte, die der Film präsentiert ist eine Mediengeschichte, in der Menschen zwar vorkommen und an der sie beteiligt sind, z. B. als Regisseure, Kameraleute, Statisten, Schauspieler usw., aber weder im Fokus noch im Fixpunkt auftauchen.

»Die Fälle der Handlanger und Diener, der diversen ›Hände‹ und auch der Dinge mit delegierter Handlungsmacht zeigen aber schon, dass mit dem klassischen Konstrukt des Akteurs als einer ›bewusst‹ und ›intentional‹ handelnden Instanz personaler oder personenanaloger Art medienhistorisch (aber vermutlich auch weit jenseits der Mediengeschichtsschreibung) nur mehr schwer durchzukommen ist.«¹²

Die »Agentur der Geschichtsproduktion«,¹³ wie man dieses unübersichtliche und spannende Feld nennen könnte, generiert unentwegt Zusammenhänge, die so neu und ungekannt sind, wie jene in DEATH PROOF. Ob das Kino als eine unter vielen Agenturen der Geschichtsproduktion eine herausgehobene Stellung in den zeitgenössischen Medienkulturen beanspruchen kann, soll dahingestellt sein. Auf jeden Fall zeichnet es sich dadurch aus, dass es nicht nur eine Vorliebe für das Historische zu haben scheint, was, wie das hier untersuchte Beispiel zeigt, nicht

11 vgl. Theodor Adorno: Ästhetische Theorie. In: Ders.; Rolf Tiedemann (Hg.): *Gesammelte Schriften*. Band 7. Frankfurt am Main, 2003, S. 221f.

12 Editorial. In: Lorenz Engell (Hg.), Bernhard Siegert (Hg.), Joseph Vogl (Hg.): *Archiv für Mediengeschichte* 2008: *Agenten und Agenturen*. Weimar 2008, S. 5f.

13 Ebd., S. 7.

erst beim Blick auf Historien- und Kostümfilm sichtbar wird. Vielmehr – und das ist die zweite Seite des historiographischen Programms des Kinos – liegt seine Besonderheit in seiner Fähigkeit, Geschichte nicht nur zu produzieren, sondern sie auch aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen, also andere Filme, im doppelten Sinne des Wortes *reflektieren* zu können. Mit einem Film wie *DEATH PROOF* und einer mediengenerischen Lesart der Geschichtsproduktion könnte man folglich alle übereuphorisch-essentialistischen Lesarten des Neuen mit Vorsicht versehen. Die Frage wäre fortan nicht, ob die Geschichte, die uns ein Film wie *DEATH PROOF* zeigt neu ist oder nicht, sondern unter welchen Bedingungen und in welchem Arrangement Verhältnisse zwischen Vergangenheiten und Gegenwarten produziert werden, an welchen Medien diese Verhältnisse ablesbar sind und welches Verhältnis diese Aufzeichnungen selbst wiederum zur Geschichte einnehmen.

Abbildungen

Alle Screenshots aus DVD: *DEATH PROOF – TODSICHER* (110 Min., Ufa, 2008)

Computerspiele als Träger politischer Bedeutungsangebote

von Niklas Schrape

Einleitung

Können Computerspiele politisch sein? Gemeinhin werden Spiele als pure Unterhaltung angesehen, doch es werden immer mehr Computerspiele mit gesellschaftskritischen Inhalten oder manipulativen Absichten produziert. Es stellen sich somit drei prinzipielle Fragen: erstens, ob und wie eine Bedeutungskonstruktion beim Spielen stattfindet – denn nur wenn dem spielerischen Erleben Bedeutung zugeschrieben wird, kann eine Bezugnahme auf Politik und Gesellschaft stattfinden; zweitens, auf welchen Ebenen Bedeutungsangebote in das Spiel eingeschrieben werden können; und drittens, ob Computerspielen bedingt durch Konflikt- und Gewinnorientierung sowie den Funktionsprinzipien des Computers per se eine ideologische Position innewohnt. Diesen drei Fragen soll im folgenden Text nachgegangen werden. Aus Gründen der Einfachheit wird durchgängig die maskuline Form »der Spieler« gebraucht, selbstverständlich soll dies alle Spielerinnen einschließen.

Politische Spiele

Computer- und Videospiele sind vielgestaltige und gesellschaftlich weit verbreitete Medien. In der akademischen Welt wurden sie bis vor kurzem jedoch vorwiegend unter ihrem Wirkungs- oder Unterhaltungsaspekt untersucht.¹ Die Frage nach ihren Bedeutungsangeboten wurde dagegen nur selten gestellt. Aber Spiele sind keine neutralen Medien, wie Texte stehen sie in Diskursen. In kommerziellen Spielen werden oftmals realweltliche Konfliktsituationen als Spielhintergrund aufgegriffen, wodurch politische Positionen implementiert werden. Es mag eine übertriebene Generalisierung darstellen erfolgreichen Computerspielen in ihrer Gesamtheit eine kritiklose Bejahung der gesellschaftlichen Verhältnisse und damit eine »Ideologie des Bestehenden« vorzuwerfen, wie Tobias Bevc es tut.² Dennoch ist festzustellen, dass eine Vielzahl kommerzieller Computerspiele bestehende Gesellschafts- und Machtverhältnisse aus einer europäisch-amerikanischen Perspektive abbilden. Auf der anderen Seite nutzen engagierte Designer wie Chris

1 Christoph Klimmt: Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen. In: Winfried Kaminski, Martin Lorber (Hg.): *Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München 2006.

2 Tobias Bevc: Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. In: Tobias Bevc: *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Münster 2007, S. 50.

Crawford (BALANCE OF POWER) und Jim Casperini (HIDDEN AGENDA) Spiele seit Mitte der 80er Jahre als Mittel des politischen Kommentars. Heutzutage nutzt Amnesty International Spiele ebenso für die PR (PICTURE FOR TRUTH), wie das UNHCR (AGAINST ALL ODDS) oder das World Food Programm der UNO (FOOD FORCE). Die globalisierungskritische Künstlergruppe Molleindustria persifliert in McVIDEO GAME die kapitalistischen Prinzipien der Fast Food Branche und kommentiert mit FAITH FIGHTER religiöse Konflikte in Form eines Prügelspiels. Das US Pentagon rekrutiert mit dem Online-Shooter AMERICA'S ARMY Soldaten und die Hizbollah glorifiziert den Libanonkonflikt in SPECIAL FORCES, während die syrische Firma Akfar Media in UNDER ASH und UNDER SIEGE die palästinensischen Intifadas zum Nachspielen inszeniert. Parteien nutzen Spiele im Wahlkampf, gleich ob die Schweizer SVP (ZOTTEL RETTET DIE SCHWEIZ) oder die amerikanischen Republikaner (PORK INVADERS). Kurz: Computerspiele sind Objekte in politischen Diskursen und haben Teil an einem Kampf um Bedeutungshoheiten. Doch wenn ein Spiel ein Objekt in einem Diskurs sein soll, muss ihm Bedeutung zugeschrieben werden können.

Bedeutungskonstruktion beim Spielen

Die Frage, ob Spiele überhaupt als Texte verstanden werden dürfen, hat ausufernde akademische Debatten ausgelöst. Ebenso strittig ist, was »Bedeutung« im Falle von Spielen heißt. Spielen Bedeutungskonstruktion und Interpretation überhaupt eine Rolle beim Spielen? Führt das Übertragen etablierter semiotischer und narratologischer Konzepte in die Irre und am Wesen des Mediums vorbei? Dieser Grundsatzstreit wird seit Mitte der 90er Jahre in den »Game Studies« ausgetragen. Der Paradigmenstreit zwischen Narratologen und Ludologen dreht sich darum, ob Computerspiele als interaktive Geschichten oder als formale, in sich abgeschlossene Systeme zu betrachten sind. Der dominierende Ansatz der Ludologie konzentriert sich auf die Regelstrukturen der Spiele. Für eine Beschäftigung mit politischen Bedeutungsangeboten ist diese Perspektive problematisch, denn letztlich wird bestritten, dass Spieler Spielen Bedeutungen außerhalb ihrer selbst zuschreiben. Wenn ein Spiel jedoch politisch bedeutsam sein soll, dann muss der Spieler seine spielerischen Erfahrungen zur individuellen Wirklichkeitskonstruktion in Bezug setzen. Es stellt sich die Frage, wie Bedeutungskonstruktion beim Spielen erfolgt.

Für Narratologen, wie Janet H. Murray,³ sind Spiele interaktive Erzählungen und damit ganz natürlich Texte, die bedeutsam interpretiert werden. Ludologen

3 Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge 1997.

wie Markku Eskelinen,⁴ Espen Aarseth⁵ oder Jesper Juul⁶ bestreiten dagegen vehement, dass Spiele als Erzählungen betrachtet werden dürfen. Die ludologische Perspektive betrachtet Spiele als Regelsysteme, mit denen der Spieler interagiert. Deutlich wird dies an der Definition, die Jesper Juul für Spiele findet:

»A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.«⁷

Aus Juuls Sicht sind Spiele auf Algorithmen basierende Systeme, die mit quantifizierten Werten operieren. Spielregeln müssen dabei eindeutig definiert sein, um computierbar zu sein. Dieses Computieren ist nicht nur auf computerbasierte Spiele beschränkt, sondern umfasst all das, was innerhalb eines Spiels eindeutig durch Regeln bestimmt wird. Ein einfaches Beispiel mag dies verdeutlichen. Im Fußballspiel wird keinesfalls behauptet: Der Ball ist im Aus, wenn er weit weg von den Spielern ist. Vielmehr lautet der Regel-Algorithmus: Wenn der Ball die Seitenlinie überschreitet, dann ist er im Aus und als Konsequenz wird der Mannschaft, dessen Mitglieder den Ball nicht ins Aus befördert haben, Einwurf gewährt. Die Fußball-Regeln können als Algorithmen beschrieben werden, weil sie einen eindeutig definierten Zustand des Spiel-Systems (Ball über Seitenlinie) mit einer eindeutig definierten Konsequenz (Einwurf der gegnerischen Mannschaft) verknüpft. Es besteht nur insofern Interpretationsbedarf, als dass Menschen (Linienrichter) den Systemzustand erst identifizieren müssen, um den Algorithmus auszulösen. Natürlich lassen sich nicht alle Regeln analoger Spiele derart klar fassen, weswegen die Funktion des Schiedsrichters einige Verantwortung beinhaltet. Es sollte jedoch deutlich geworden sein, dass all das, was sich eindeutig in Spielregeln formulieren lässt, in ein Computersystem implementierbar ist. Spielregeln und Computer passen gut zusammen.

Die radikal-ludologische Position beschreibt die Regelbasiertheit von Spielen als deren Essenz. Alles andere sei sekundär. Laut Aarseth ist es für den Spieler irrelevant, wie seine Spielfigur aussieht – der oft diskutierte Brustumfang von Lara Croft (Tomb Raider) sei unwichtig für das Spielerleben, sämtliche Analysen und Interpretationen, die sich hiermit beschäftigen würden am Wesentlichen vorbei

4 Markku Eskelinen: Towards Computer Game Studies. In: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. ORT 2004, S. 36–44.

5 Espen Aarseth: Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation. In: Wardrip-Fruin 2004, S. 45–55.

6 Jesper Juul: *A Clash Between Game and Narrative*. 1998 Nach: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (30.7.2008).

7 Jesper Juul: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Marinka Copier, Joost Raessens: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht 2003. Nach: www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/ (30.7.2008).

zielen.⁸ Diese Position ist jedoch umstritten. Jesper Juul ist in seinem Buch *Half-Real*⁹ von der radikal-ludologischen Positionierung abgewichen und stellt nun fest, dass Spiele zwei Ebenen haben: »Rules and Fiction«. ¹⁰ Zwar sei die Interaktion mit den Spielregeln das Primäre im Spielerleben, zugleich jedoch würden viele Spiele ein fiktionales Universum errichten, welches ebenfalls einen wichtigen Teil der Spielerfahrung darstelle. Die Bedeutung der Fiktion, der Spielwelt, nehme mit zunehmender Kenntnis im Spielen des entsprechenden Spiels ab. Nach Juul ignorieren erfahrene Expertenspieler narrative, kontextuelle und atmosphärische Elemente in Spielen so weit sie nur können.¹¹ Der Medienphilosoph Claus Pias spricht, durchaus vergleichbar, von Programm und Semantisierung in Spielen und betrachtet diese als trennbar.¹² Auch Espen Aarseth erkennt, dass die Regeln des Spiels sich in etwas verkörpern müssen. Er unterteilt ein Spiel in drei Aspekte:

»Any game consists of three aspects: (1) rules, (2) a material/semiotic system (a gameworld), and (3) gameplay (the events resulting from application of the rules of the gameworld). Of these three, the semiotic system is the most coincidental to the game.«¹³

Erstaunlich ist, dass Aarseth die semantische Dimension von Spielen (gameworld) als verhältnismäßig irrelevant einschätzt. Britta Neitzel dagegen betont die Wichtigkeit der Darstellungen des Spiels für den Prozess des Spielens. Sie unterscheidet zwischen einer Ebene der Handlung und einer der Repräsentation.¹⁴ Der Spieler wird, in ihrer systemtheoretischen Terminologie, zum Beobachter, der, vor dem Monitor sitzend, die Repräsentationen des Spielsystems und seiner Aktionen interpretiert, um mit Hilfe dieser Interpretationen weitere Handlungen planen zu können, die wiederum auf das System einwirken. Die Beobachtung dieses Feedbacks ermöglicht dem Spieler erst sein Handeln als wirkungsvoll zu erleben. Anders als Aarseth betrachtet Neitzel die Repräsentationen des Spiels somit keinesfalls als relativ beliebiges Anhängsel des Regelsystems, sie sind vielmehr eine Notwendigkeit für das Spielen. Die System-konfigurierenden Handlungen des Spielers setzen kognitive Handlungen der Bedeutungskonstruktion voraus – und zwar auf Basis der Repräsentationen. Die interpretative Tätigkeit des Spielers ist von größter Relevanz, denn ohne diese wäre er unfähig strategisches Handeln durchzuführen. Niemand hat diesen Zusammenhang besser auf den Punkt gebracht (wenn auch

8 Espen Aarseth 2004, S. 48.

9 Jesper Juul: *Half Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge 2005.

10 Jesper Juul 2005, S. 1–15.

11 Jesper Juul 2005, S. 138.

12 Claus Pias: *Computer Spiele Welten*. München 2002, S. 109.

13 Espen Aarseth 2004, S. 47.

14 Britta Neitzel: Narrativity in Computer Games. In: Joost Raessens, Jeffrey Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge 2005, S. 230–234.

gegen die eigene Intention), als der radikale Ludologe Markku Eskelinen in seinem Versuch die Irrelevanz der Interpretation zu betonen:

»the dominant user function in literature, theater and film is interpretative, but in games it is the configurative one. [...] in art we might have to configure in order to be able to interpret, whereas in games we have to interpret in order to be able to configure«¹⁵

Der Teilsatz »in games we have to interpret in order to be able to configure« bringt auf den Punkt, dass die interpretative Tätigkeit des Spielers die Vorbedingung für konfiguratives Handeln ist. Die Regelebene (Systemebene) des Spiels umfasst dabei nicht nur dessen algorithmische Regeln, sondern ebenso alle möglichen formalen Systemzustände. Der Spieler hat jedoch niemals direkten Zugriff auf diese Regelebene, alles was er interpretieren kann, sind die Repräsentationen des Spiels, die einen spezifischen Systemzustand anzeigen können. Es ist unmöglich Regeln wahrzunehmen, sofern sie nicht repräsentiert sind, denn reine Regeln sind genauso wenig wahrnehmbar, wie reine Syntax. Die Ebene der Repräsentation ist jedoch angereichert mit Elementen, die für die Regelebene irrelevant sind, beispielsweise Hintergrundbilder, Musik, etc. Kurz all das, was Juul als »Fiction« bezeichnet oder Aarseth als »Gameworld«. Die Regelebene und die »Fiction« des Spiels fließen in den Repräsentationen des Spiels zusammen, so dass sich dem Spieler die Aufgabe stellt zu identifizieren, welche Elemente des Spiels relevant für seine Interaktion mit dem Spiel-System sind und welche nicht. Der Spieler beobachtet die Repräsentationen und versucht aktiv Bedeutungen zu konstruieren. Der Prozess kann dabei analog zur Konstruktion von Hypothesen betrachtet werden, wie ihn David Bordwell in seiner kognitivistischen Filmtheorie skizziert.¹⁶ Statt von wahrnehmungsleitenden Hypothesen, ist es im Kontext von Spielen adäquat von handlungsleitenden Strategien zu sprechen. Dieser Prozess der Bedeutungs- und Strategiekonstruktion erfolgt jedoch nicht im luftleeren Raum. Als lebensweltlich eingebettetes Wesen kann der Spieler seine Beobachtungen mit vorhandenem Wissen kontextualisieren. Dieses Wissen kann Erfahrungen mit anderen Spielen umfassen, angeeignete Erzählschemata oder allgemeines Wissen über die Welt, Gesellschaft, Politik oder Physik. Der Spieler kann unmöglich als unbeschriebenes Blatt in den Spielprozess einsteigen, sein Wissen, seine Erfahrungen und seine angeeigneten Schemata prägen zwangsläufig den Umgang mit dem Spiel.

Die Relevanz dieser Kontextualisierung ist jedoch eine umstrittene Frage in der Diskussion um die Bedeutungskonstruktion beim Spielen. Stellt die Kontextualisierung des Spielerlebens einen wichtigen Bestandteil der Spielerfahrung dar

15 Markku Eskelinen 2004, 38.

16 David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Madison 1985, S. 33

oder hat Aarseth recht, wenn er Spiele als »self-contained«¹⁷ beschreibt und die Relevanz von Textualität und Inter-Textualität bestreitet?

Selbst wenn Spiele als komplett in sich abgeschlossene Entitäten erlebt werden würden, müsste ein Spieler dennoch Bedeutungen konstruieren, um sinnvoll handeln zu können. Die konstruierte Bedeutung wäre in diesem Falle jedoch ausschließlich auf mögliches Handeln innerhalb des Systems gerichtet. Diese Form von Bedeutung entspricht dem Verständnis von »Meaning«, wie es Katie Salen und Eric Zimmerman in ihrem populären Begriff »Meaningful Play« formulieren.¹⁸ Aus ihrer Sicht ist Schach ein extrem bedeutsames Spiel, weil jede Veränderung des Spielzustandes (Zug) die Gesamtsituation des Spielsystems fundamental verändert. Spielregeln bringen ein Netz aus Beziehungen hervor, das der Spieler interpretiert, um es konfigurieren zu können. Ein derartiges Verständnis der »Bedeutung« von Schach unterscheidet sich fundamental von einem, das Schach als eine Verkörperung der mittelalterlichen Ständegesellschaft interpretiert. Diese zweite Bedeutungsdimension reicht über die Systemgrenzen des Spiels hinweg. Das beobachtete Spielelement wird nun in Relation zu einer nicht-spielerischen Referenz gesetzt: beispielsweise zu kulturell angeeigneten Vorstellungen über Könige und Bauern. Die Bedeutungen ergeben sich auch hier aus einem Netz von Beziehungen – doch dieses Netz ist nun nicht mehr auf das Spielsystem beschränkt, sondern umfasst das Vorwissen des Spielers. Es ist möglich von zwei Arten oder zwei Ebenen der Bedeutung zu sprechen, von einer Bedeutung erster und zweiter Ordnung oder von einer formalen und einer allgemeinen Bedeutung, die Spielelementen zugeschrieben werden kann. Hervorzuheben ist jedoch, dass sich diese beiden Dimensionen im tatsächlichen Spielerleben nicht trennen lassen. Es erscheint abwegig Computerspiele ausschließlich als formale Systeme zu beschreiben, da sie erlebt werden – und Erlebnis immer in einem Kontext stattfindet.

Jesper Juuls Anmerkungen zu Expertenspielern legen nahe, dass es jedoch möglich ist das Spielerleben derart zu abstrahieren, dass sich die Bedeutungskonstruktion weitestgehend auf regelbezogene Aspekte reduziert. Egoshooter wie DOOM oder QUAKE bauen durch einen elaborierten Einsatz von Soundeffekten, Grafik und Musik eine gruslige Atmosphäre auf. Ein Expertenspieler würde diese atmosphärischen Elemente weitgehend ignorieren oder deaktivieren. Dies ermöglicht ein effektiveres Spielen, denn Ablenkungen werden reduziert. Ein Expertenspieler richtet sein Spielen also nach Effizienz in Hinblick auf ein Ziel aus (z. B. Highscore, Zeitlimit, Death-Match). Wenn Espen Aarseth schreibt, dass er beim Spielen von Tomb Raider den Körper von Lara Croft nicht beachtet, sondern durch ihn hindurch blickt,¹⁹ dann behauptet er die regelrelevanten Informationen aus

17 Espen Aarseth 2004, S. 48.

18 Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge 2004, S. 34.

19 Espen Aarseth 2004, S. 48.

den Repräsentationen des Spiels zu abstrahieren. Aarseth befindet sich also im Modus des Expertenspielers. Juuls Anmerkung besagt jedoch auch, dass Nicht-Expertenspielern atmosphärische oder narrative Elemente sehr wohl wichtig sind. Tatsächlich existieren Unmengen kommerziell erfolgreicher Spiele, deren Reiz nicht primär in ihren Spielregeln liegt. Das Rollenspiel *THE ELDERSCROLLS: OBLIVION* motiviert Spieler dazu stundenlang durch virtuelle Landschaften zu streifen, sich in fiktiven Büchern Hintergrundinformationen zur simulierten Märchenwelt anzueignen und die Geschichten seiner Bewohner kennen zu lernen. Mit an Effizienz ausgerichteten Spielen lässt sich dieses Vergnügen nicht erklären. Der Cyberpunk-Shooter *DEUS EX* bietet eine Fülle von Verweisen auf bekannte Verschwörungstheorien und regt somit zum Wirklichkeitsbezug an. Richard Garriotts Rollenspiel-Reihe *ULTIMA* verweist immer wieder auf gesellschaftlich und lebensweltlich relevante Themen wie Rassismus, Sektentum und Ethik. Auch die gegenwärtig extrem populären *GTA* Spiele sind ein einziges Sammelsurium aus Bezügen zu Gangsterfilmen und Fernsehserien.

In vielen Computerspielen sind Aspekte des Erlebens angelegt, die über die zielorientierte Interaktion mit Regeln hinaus gehen. Sie haben eine thematische, textuelle Dimension und können in dieser an lebensweltliche Diskurse anschließen. Computerspiele können also derart gespielt werden, dass Bedeutungen konstruiert werden, die auf außer-spielerische Sachverhalte verweisen. Auf welchen Ebenen können nun aber Bedeutungsangebote in Spielen angelegt sein?

Die Ebenen des Spiels

Nach Gonzalo Frasca kann die Regelebene eines Spiels in »Behavior Rules« und »Goal Rules« unterteilt werden.²⁰ Die »Behavior Rules« definieren die Beziehungen aller Elemente des Spielsystems untereinander und deren Verhalten in Bezug auf den Input des Spielers. Sie legen das Systemverhalten fest. Die Goal Rules dagegen definieren einen Zustand des Systems als Gewinn-Situation. Beide Regelebenen sind hochideologisch, allerdings auf sehr unterschiedlicher Art und Weise.

Die »Behavior Rules« können als simulatives Modell beschrieben werden. Sie legen beispielsweise die Modellierung von Physik in einem Ego-Shooter fest, die Aerodynamik in einem Flugsimulator oder auch das ökonomische Modell in einer Wirtschaftssimulation. Gerade das letzte Beispiel macht deutlich, dass hinter einem simulativen Modell Annahmen stehen, die nur aus diskursiven Formationen heraus formuliert werden können, folglich Wahrheitskonzepte im Sinne Foucaults darstellen.²¹ Bei einer Wirtschaftssimulation stellt sich die Frage: Welches Öko-

20 Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron: *The Video Game Theory Reader*. London 2003, S. 221–236.

21 Michel Foucault: *Archäologie des Wissens*. Frankfurt a. M. 1988; Vgl. auch: Stuart Hall: *The Work of Representation*. In: Ders. (Hg.): *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London 1997, S. 44.

nomische Modell liegt der Simulation zugrunde? Ein keynesianisches, ein neoklassisches, ein marxistisches? Das jeweilige Modell impliziert unterschiedliche Spielstrategien. Der Spieler lernt also innerhalb einer spezifischen Konzeptionalisierung von Wirtschaft zu handeln.

Ein Modell bedingt immer eine Vereinfachung. Es ist nötig die Komplexitäten von Sachverhalten auf numerische Werte und algorithmische Regeln zu reduzieren, um sie simulativ modellieren zu können. Die Wirtschaftssimulation CAPITALISM ist ein gutes Beispiel. Das Spiel zeichnet sich, laut Werbung, durch extremen Realismus und hohe Komplexität aus. Tatsächlich wird in CAPITALISM eine komplette Mikrowelt der Ökonomie simuliert. Der Spieler kann in beinahe jeder erdenklichen Branche als Unternehmer tätig werden und versuchen ein Firmenimperium zu errichten, oder seinen Aktienkurs in die Höhe zu treiben. Bei genauerer Betrachtung wird jedoch deutlich, dass CAPITALISM keinesfalls die Wirtschaft simuliert, wie sie in der Realität existiert. Das Spielfeld ist begrenzt, es gibt nur eine limitierte Menge gegnerischer Unternehmen und Städte. Auch die Produkte und Rohstoffe sind definiert und somit beschränkt. Es gibt keine qualitativen Produkt-Innovationen während des Spiels, einzelne Produkte können verbessert oder frei geschaltet werden, es ist jedoch vollkommen unmöglich etwas Neuartiges zu erfinden. Das Wirtschaftssystem ist vollständig dekontextualisiert: Politik und Steuern spielen keine Rolle, ebensowenig wie Ökologie, Bürgerbewegungen oder Gewerkschaften. CAPITALISM simuliert keinesfalls ein, in die reale Welt eingebettetes, Wirtschaftssystem, sondern vielmehr ein abstrahiertes Modell von Wirtschaft, basierend auf einem neoklassischen Ökonomieverständnis. Kurz: CAPITALISM simuliert nicht Wirtschaft, sondern ein VWL-Lehrbuch.

Ein anderes Beispiel ist »Impact Games« PEACEMAKER, eine spielerische Simulation des Nah-Ost-Konflikts. In der Rolle des israelischen Premiers oder palästinensischen Präsidenten muss der Spieler rundenbasiert politische Entscheidungen treffen, die Auswirkungen auf den Zustand einer ganzen Reihe von Akteuren haben. Eine kompromissbereite Rede als palästinensischer Präsident mag die israelische Öffentlichkeit und die UNO positiv stimmen, die Fatah unberührt lassen, die Hamas jedoch zutiefst verärgern. Spielziel ist eine maximal starke Zustimmung zur eigenen Politik durch die israelischen und palästinensischen Akteure und letztlich das Erreichen der Zweistaatenlösung. Alle Akteure sind eindeutig definiert. Dynamische gesellschaftliche Gruppen werden auf Spielfiguren reduziert, deren Zustände numerisch erfasst und die durch algorithmische Regeln kausal verknüpft sind. Dies bringt eine immense Komplexitätsreduktion eines in der Realität undurchschaubaren Konflikts mit sich. Deutlich wird dies daran, dass viele Aspekte ausgespart sind: die Innenpolitik ist reduziert auf einige wenige Aktionen, der Konflikt ist aus der umgebenden Welt herausgehoben. Alle arabischen Nachbarländer sind als ein Akteur zusammengefasst, ebenso wie die EU. Irratio-

nale Elemente existieren in PEACEMAKER nur als zufällige Ereignisse, die analoge »Logik« eines religiösen Konfliktes entzieht sich der algorithmischen Berechenbarkeit. Besonders deutlich wird dies durch das fast vollständige Ignorieren der religiösen Thematik oder des Antisemitismus der Hamas. Im simulativen Modell von PEACEMAKER wird der Nah-Ost Konflikt zu einem primär ökonomischen Problem, das verschwindet wenn die wirtschaftliche Situation in den Palästinensergebieten stabilisiert ist. Dies mag eine ehrenwerte Vorstellung sein, sie entstammt jedoch einem spezifischen Diskurs um den Konflikt. Weiterhin gibt es in PEACEMAKER nur ein Sieg-Szenario: Die Zweistaatenlösung. Die Goal-Rules legen die möglichen zielführenden Strategien des Spielers fest (aggressiver Freiheitskampf ist sinnlos) und lassen einige der Akteure als Antagonisten erscheinen, insbesondere die Hamas und die jüdischen Siedler. Das Spiel gibt also eine Ausgangssituation und einen Zielzustand vor, den der Spieler durch vorstrukturierte Handlungen erreichen muss. Ian Bogost bezeichnet ein derartiges Muster als »prozedurales Enthymem«. ²² Wie in der klassischen rhetorischen Figur wird in einer Schlussfolgerung ein Teilschritt ausgelassen. In diesem Fall: Der Nahostkonflikt [A] kann mit der Zweistaatenlösung beigelegt werden [C], diese wird durch die Verbesserung der Wirtschaftsverhältnisse erreicht [B]. Das Spiel gibt [A] und [C] vor und der Spieler muss [B] durch sein Handeln ergänzen.

Regeln müssen repräsentiert sein, damit der Spieler mit ihnen interagieren kann. Die Repräsentationen sind jedoch weder willkürlich noch durch die Struktur der Regeln determiniert. Es besteht ein komplexer Zusammenhang. Deutlich wird dies an AMERICA'S ARMY, das das Pentagon zur Rekrutierung einsetzt. In diesem Multi-Player-Shooter wird die Regelebene separat von ihrer Repräsentation behandelt. Ähnlich wie in COUNTERSTRIKE spielen in AMERICA'S ARMY grundsätzlich Menschen in Gruppierungen gegeneinander. Der Clou: Jeder Spieler sieht sich selbst immer als amerikanischen Soldaten und seinen Gegner beispielsweise als Terroristen. Der Spieler dieses Gegners sieht seine Figur jedoch ebenfalls als US-Soldaten und den Anderen als Gegner. Das Spiel operiert also mit einer gemeinsamen Regelebene, verwendet jedoch unterschiedliche Repräsentationen für verschiedene Spieler. Jeder wähnt sich stets auf der Seite der Guten. Ein anderes Beispiel sind die Spiele QUEST FOR SADAM und QUEST FOR BUSH. Ersteres ist ein Ego-Shooter, bei dem der Spieler als amerikanischer Elitesoldat klischeehaft dargestellte Iraker erschießt und letztlich Saddam Hussein selbst erlegt. Dieses Spiel wurde von einer Al-Quaida nahe stehenden Agentur gekapert. ²³ Die Designer tauschten die grafische Oberfläche der Figuren und einiger Objekte. In QUEST FOR

²² Ian Bogost: *Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games* Persuasive Games. Cambridge 2007, S. 43.

²³ http://www.gameology.org/reviews/quest_for_bush_quest_for_saddam_content_vs_context (19.08.2008).

BUSH kämpft der Spieler nun als arabischer Soldat gegen klischeehafte Amerikaner und darf am Ende einen unteretzten George W. Bush erschießen. Das Spiel wird dadurch nicht besser – aber es liegt auf der Hand, dass es eine neue Zielgruppe anspricht und andere Gratifikationserlebnisse bietet. Die Repräsentationen der Spiele sind jedoch nicht beliebig, denn in den genannten Fällen ist in der Regelstruktur eine Freund-Feind Unterscheidung angelegt. Die Repräsentationen müssen diese funktionale Bedingung erfüllen, um das Spielen nicht zu beeinträchtigen.

In PEACEMAKER ermöglicht erst die spezifische Repräsentation die Verknüpfung des Spielerlebens mit dem Wissen um den Nah-Ost-Konflikt. Das Regelsystem ist im Prinzip geeignet jegliche Form von Konflikt zwischen zwei Parteien abzubilden, sofern diese Parteien aus einer Reihe von Akteuren bestehen, deren Bedürfnisse ausbalanciert werden müssen. Es ist leicht vorstellbar diese Spielstruktur in ein Fantasyszenario zu übertragen, beispielsweise in einen fiktiven Konflikt zwischen Elfen und Zwergen. PEACEMAKER erreicht den Brückenschlag zur Realitätsverknüpfung durch eine spezifische Semantisierung. Die Akteure tragen die Namen der Konfliktparteien und das Spiel wird über ikonische Zeichen gesteuert (z. B. ein Mikrofon für das Halten einer politischen Rede). Die omnipräsente Karte der Nah-Ost-Region dient primär zur Illustration, es kann nicht direkt auf sie eingegriffen werden: ihr einziger Zweck besteht darin den Spieler permanent daran zu erinnern, dass er den wohl bekannten Nahostkonflikt nachspielt. Ereignisse werden durch Fotos und Videosequenzen illustriert. Der Spieler muss diese nicht ansehen, sie liefern ihm jedoch ein zusätzliches Feedback. Stilistisch entsprechen die Bilder denjenigen, die in Nachrichtenbeiträgen über den Nahostkonflikt tagtäglich verbreitet werden. Das Spiel spricht somit medial vermittelte Schemata im Kopf des Spielers an und regt zur Kontextualisierung der Spielerfahrung an. Die Videos und Bilder dienen als Authentizitätsmarker. PEACEMAKER provoziert den Realitätsbezug.

Politische Positionen manifestieren sich in Computerspielen somit auf mehreren Ebenen: im simulativen Modell, das ihnen zugrunde liegt, in den Zielen, die dem Spieler gesetzt werden und in den Repräsentationen des Spiels. Die Ebenen sind eng verknüpft, Regeln können keine Bedeutung ohne Repräsentationen haben und Repräsentationen erhalten ihre Bedeutung erst durch die Einbindung in Regeln. In der Praxis des Spielens lassen sich die Ebenen nicht trennen, Spiele werden in ihrer Gesamtheit erlebt. Aus dem Spielen resultieren jedoch Erfahrungen und diese sind vorstrukturiert durch die Regeln und Repräsentationen des Spiels. Sind diese potentiellen Erfahrungen aber nicht bereits prinzipiell beschränkt durch die medienspezifischen Bedingungen von Computerspielen?

Computerspiele und die Ideologie der Regelung

In den meisten Spielen geht es ganz offensichtlich darum zu gewinnen. Diesem Ziel steht meist irgendetwas entgegen. Spiele sind sehr häufig konfliktbasiert. In anderen Fällen besteht das Ziel darin einen in irgendeiner Form messbaren Zustand zu optimieren, beispielsweise Wirtschaftsdaten oder Bevölkerungszahlen. Computerspielen könnte somit generell unterstellt werden, dass sie eine Ideologie des permanenten Fortschritts und Wachstums, des Erfolgs und individuellen Heldentums propagieren. Wie könnte ein Spiel Spaß machen, in dem der Spieler nicht gewinnen kann oder in dem sein Handeln die Situation zwangsläufig verschlechtert? Erstaunlicher Weise gibt es solche Spiele. *MAFIA* und *PRIVATEER 2: THE DARKENING* lassen den Spieler zwar ein Spielziel verfolgen und erreichen, erzählen dabei jedoch Tragödien vom Scheitern, Schicksal und Hybris. In diesen Fällen motivieren die Regeln zum Gewinnen, auf einer narrativen Ebene manifestiert sich dies jedoch als Verlieren. Der Spieler gewinnt formal, der Sieg wird textuell zur Tragödie umgewertet. Ein radikaleres Beispiel ist *SEPTEMBER 12TH* von Gonzalo Frasca, das nicht gewonnen werden kann. Der Spieler kann in diesem Web-Game mit Raketen auf Terroristen in einer arabischen Stadt schießen. Die Raketen treffen jedoch zeitverzögert ein und zerstören gleich ganze Häuserblöcke. Die dabei getöteten Zivilisten werden von anderen Zivilisten beweint, die sich daraufhin in Terroristen verwandeln. Die Konsequenz: Je mehr Terroristen der Spieler vernichtet, desto mehr Terroristen werden geschaffen. Eine treffende Karrikatur des »War against Terror«. Ian Bogost beschreibt dieses Designprinzip als »Rhetorik des Verlierens«.²⁴ *SEPTEMBER 12TH* motiviert zum Spielen, denn das Spiel stellt dem Spieler Mittel zur Verfügung und provoziert damit deren Einsatz. Dass es nicht gewonnen werden kann, ist eine Schlussfolgerung, die erst aus der Erfahrung des Spielens resultiert. Die »Rhetorik des Verlierens« ist deswegen effektiv, weil sie im krassen Widerspruch zur sonstigen Erfahrung von Computerspielen steht.

Die Fokussierung auf Gewinnen und Konflikt ist kein neuer Kritikpunkt an Spielen. Das New Games Movement entstand in den 60er Jahren als Teil der amerikanischen Gegenkultur und betrachtete herkömmliche Spiele als Manifestationen der kapitalistischen Leistungsgesellschaft.²⁵ Aus dieser Bewegung heraus wurden eine Vielzahl von Gesellschafts- und Sportspielen entwickelt, in denen Kooperation, Phantasie und gemeinsame Bewegungsfreude im Vordergrund stehen. In den meisten dieser Spiele dienen die Spielregeln primär dazu einen Rahmen für Erlebnisse abzustecken. Ein Computerspiel ist jedoch weit mehr auf Regeln angewiesen, denn sie basieren auf numerischen Simulationsmodellen. Das FFK 2008 wurde in der Eröffnungsansprache als »Simulation des Wissenschaftsbetriebs« bezeichnet. Eine derartige, analoge Simulation ist für einen Computer genauso

24 Bogost 2007, S. 84–89.

25 Katie Salen, Eric Zimmerman 2004, S. 528f.

wenig durchführbar, wie ein psychotherapeutisches Rollenspiel – in diesen Fällen ist es unmöglich die Elemente der Simulation quantitativ zu definieren und algorithmisch zu verknüpfen. Gesellschaftsspiele, deren Unterhaltungswert weniger aus den Regeln resultiert, sondern aus sich ergebenden menschlichen Situationen, sind schwer in Computern umsetzbar. »Tabu« ist genauso wenig als befriedigendes Computerspiel denkbar wie »Blinde Kuh«. Der Gedankengang macht deutlich, wieso es sehr viele Computerspiele gibt, die Action modellieren. Die Newtonsche Physik ist berechenbar – Liebe nicht.

Computerspiele können die Welt nur als geregeltes System abbilden. Sie stehen damit in einem Diskurs, den sie mit Kybernetik, Systemtheorie, Informationstheorie, der Spieltheorie und dem traditionellen Kognitivismus teilen. Dies ist nicht verwunderlich, denn alle genannten theoretischen Traditionen orientierten sich in ihren Ursprüngen am Modell der Datenverarbeitung. Computerspiele können also auch deswegen unsere Welt in Spielen abbilden, da seit über einem halben Jahrhundert theoretische Modelle entwickelt wurden, welche die Komplexitäten der Realität als Spielregeln vereinfacht darstellen. In dem Maße, wie wir auf Simulationen vertrauen, um uns die Welt zu erklären, wird die Welt spielbar. Bereits Anfang der 90er Jahre hat Vilém Flusser dies scharfsinnig erkannt: »Soziale Theorien beginnen Spieltheorien zu weichen. Spiele werden nicht mehr als soziale Phänomene verstanden, sondern umgekehrt werden Gesellschaften als Spielarten angesehen.«²⁶

Computerspiele haben also Teil an einem gesellschaftlichen Diskurs, der ganz generell darauf abzielt die Welt simulierbar, quantifizierbar und berechenbar zu machen. Inwieweit Computerspiele dieser Systemlogik entkommen können, bleibt abzuwarten. Aber vielleicht müssen sie das auch gar nicht um im besten Sinne kritisch zu sein. Molleindustrias MCVIDEO GAME nutzt die Systemlogik des Kapitalismus zur Kritik an bestehenden Verhältnissen. Hier managt der Spieler einen Fastfood-Konzern mit dem Ziel maximalen Profit zu erwirtschaften. Um jedoch zu gewinnen hat er gar keine andere Wahl als Politiker zu bestechen, den Regenwald abzuholzen, indigene Dörfer zu zerstören, seine Mitarbeiter auszu-beuten, die Kunden zu belügen und mit angeblichem sozialen Engagement, Umweltfreundlichkeit und Gesundheitsförderung Werbung zu machen. Das Spiel ist überzeugend, weil es die interne Logik eines kapitalistischen Systems übernimmt – in seinen Repräsentationen jedoch satirisch kommentiert. Die Beschränkung des Mediums wurde von den Designern als Mittel zur Aussage genutzt. Auch hier ergeben sich erst aus dem Wechselspiel zwischen Regelsystem und Repräsentationen Bedeutungsangebote. In diesem Sinne sind Computerspiele wie kein anderes Medium dazu geeignet der kapitalistischen, auf Regulierung und Messbarkeit basierenden Informationsgesellschaft einen Spiegel vorzuhalten.

26 Vilém Flusser: Gesellschaftsspiele. In: Georg Hartwagner, Stefan Ighaut, Florian Rötzer: *Künstliche Spiele*. München 1993, S. 111.

Tanzen zum Soundtrack der Demokratisierung

Zum Verhältnis von Männlichkeit, Weißsein und Deutschsein in
ALLE LIEBEN PETER (BRD 1959, R: Erich Engel)

von Maja Figge

»If the ambivalent figure of the nation is a problem of its transitional history, its conceptual indeterminacy, its wavering between vocabularies, then what effect does this have on narratives and discourses that signify a sense of ›nationness.«¹

Die 1950er Jahre haben in der deutschen kultur- und medienwissenschaftlichen Forschung derzeit Konjunktur. Den zahlreichen aktuelleren Sammelbänden² und Einzelstudien ist gemeinsam, einen ›neuen Blick‹ auf die Medien(-Kultur) der Bundesrepublik oder seltener noch auf die der beiden deutschen Staaten werfen zu wollen. Unter theoretischen Begriffen und Analysemodellen wie ›Amerikanisierung‹, ›Westernisierung‹ und ›Modernisierung‹ wird die gesellschaftliche Entwicklung des Jahrzehnts, das zuvor noch (vor allem in den 1980er Jahren) als restaurativ, starr und miefig galt, als »Neu-Konfigurierung« interpretiert.³ ›Amerika‹ als Topos wie auch die konkreten USA, verkörpern als Symbol von ›Modernisierung‹ und ›Fortschritt‹ das ›Neue‹ schlechthin und bilden eine wichtige und zugleich ambivalente Abgrenzungsfigur in diesem Prozess. Mich interessieren jedoch hier weniger Periodisierungen oder Fortschrittserzählungen. Die 1950er Jahre lassen sich erst mit dem Blick des 21. Jahrhunderts in einer Weise (re-)konstruieren, dass Auslassungen und ›blinde Flecken‹ in der bisherigen Wahrnehmung und Konstruktion der 1950er Jahre aufgedeckt werden können. Unter den veränderten Prämissen – aufgrund des zeitlichen Abstands aber auch aufgrund des Wissens um die deutsche Geschichte seit 1989 – können neue Fragen gestellt werden.

In der zweiten Hälfte der 1950er Jahre entstehen in der BRD zahlreiche Filme zwischen ›sozialkritischem Anspruch‹ und harmloser Teenagerkomödie, wie u. a. DIE HALBSTARKEN (1956), DIE GROSSE CHANCE (1957) oder auch WENN DIE CON-

1 Homi K. Bhabha: Introduction. In: Ders. (Hg.): *Nation and Narration*. London 1990, S. 2.

2 Aus der Fülle der Veröffentlichungen sind in diesem Kontext besonders die jüngsten Publikationen relevant: u. a. Harro Segeberg (Hg.): *Mediengeschichte des Films* 06. *Mediale Mobilmachung III. Das Kino in der Bundesrepublik Deutschland von 1950–1963*. München 2009; Sabine Hake (Hg.): *Framing the Fifties. Cinema in a Divided Germany*. Oxford, New York 2007; Knut Hickethier (Hg.): *Medien in den fünfziger Jahren*. Marburg 2008.

3 Vgl. Lars Koch, Petra Tallafuss: Modernisierung als Amerikanisierung? Anmerkungen zur diskursiven Dynamik einer Analysekatgorie. In: Lars Koch (Hg.): *Modernisierung als Amerikanisierung? Entwicklungslinien der westdeutschen Kultur 1945–1960*. Münster 2007, S. 9–22.

NY MIT DEM PETER ... (1958), die die Situation von Jugendlichen ins Zentrum der Erzählung rücken. Obwohl in Narration und Ästhetik durchaus verschieden, verbindet sie alle ein Element: die prominente Rolle von Musik – wahlweise Jazz oder Rock'n'Roll. Symbolisch aufgeladen wird sie in den Filmen zur Begleitmusik des Generationskonflikts. Die Filme zeigen alle ein enges Verhältnis der Jugendlichen – bzw. der männlichen Protagonisten – zur afroamerikanischen Musik: Jazz und seinem »tanzbaren Erbe«⁴ dem Rock'n'Roll, die zu Ursprung und Begründung der in den Filmen verhandelten Konflikte wird. Die starke Betonung der als »wild« oder »heiß« bezeichneten Musik verweist bereits auf das Mitschwingen rassifizierter und sexualisierter Codes, die die Inszenierungen der Konflikte begleiten. Zugleich erzählen die Filme von dem gesellschaftlichen Prozess, der ab Mitte der Fünfziger Jahre unter anderem durch die Rezeption und Aneignung US-amerikanischer Popkultur, insbesondere durch die Musik, in Bewegung gerät, und – je nach Perspektive – als »Modernisierung«,⁵ »Remaskulinisierung«⁶ oder »Afroamerikanisierung«⁷ charakterisiert wird.

ALLE LIEBEN PETER (1959) lässt sich in diesem Kontext verorten, ist er doch einer von zahlreichen Schlagerfilmen,⁸ die Ende der 1950er Jahre mit Peter Kraus in der Hauptrolle entstanden und seine Musiker-Karriere als »deutscher Elvis Presley« begleiteten. Feierte er seinen ersten großen Erfolg, den bereits erwähnten Film WENN DIE CONNY MIT DEM PETER ... (1958), noch gemeinsam mit Cornelia Froboess, macht ALLE LIEBEN PETER, wie der Titel bereits ankündigt, Peter Kraus zum alleinigen Star. Der Film rückt Peter ganz ins Zentrum des Geschehens. Im Unterschied zu den oben genannten Filmen, die Jugendliche – zwischen »Rebellion« und Anpassung – in schwierigen ökonomischen Verhältnissen und unter dem Erwartungsdruck der Väter(-Generation) leidend zeigen, ist hier der Generationskonflikt weitgehend dadurch gelöst, dass die Vaterfigur, die als Abgrenzung dienen könnte, von vorne herein suspendiert ist.⁹ Peter kann alles, ihm gelingt alles und er bekommt alles, was er will, und gibt dabei obendrein noch den perfekten

4 Oona Leganovic: Die Bewegung ist nicht tot zu kriegen – Eine kurze Geschichte von Tanz und Ekstase. In: *testcard. Beiträge zu Popgeschichte*. Nr. 13/2004: Black Music, S.60.

5 Axel Schildt, Arnold Sywottek (Hg.): *Modernisierung im Wiederaufbau. Die westdeutsche Gesellschaft der 50er Jahre*. Bonn 1998².

6 Uta G. Poiger: Krise der Männlichkeit. Remaskulinisierung in beiden deutschen Nachkriegsgesellschaften. In: Klaus Naumann (Hg.): *Nachkrieg in Deutschland*. Hamburg 2001, S. 227–263.

7 Kaspar Maase: *BRAVO Amerika: Erkundungen zur Jugendkultur der Bundesrepublik in den fünfziger Jahren*. Hamburg 1992.

8 Schlagerfilme hatten ab Mitte des Jahrzehnts Hochkonjunktur, ob mit Peter Alexander, Freddy Quinn oder Caterina Valente, sie versuchten ein mit der Musik assoziiertes unbeschwertes Lebensgefühl zu vermitteln, wie sich bereits an Titeln wie LIEBE, TANZ UND 1000 SCHLAGER (1955) oder LIEBE, JAZZ UND ÜBERMUT (1957) ablesen lässt.

9 Der fehlende Vater ist eine ungewöhnliche Konstellation im BRD-Kino der 1950er: Obwohl historisch aufgrund des Zweiten Weltkrieges die Zahl der Männer deutlich dezimiert war, sind es in den zahlreichen Filmen, die »unvollständige Familien« zeigen, meist die Mütter, die fehlen.

(Schwieger-)Sohn ab. Die Geschichte ist schnell erzählt: Der Maschinenbau-Student Peter (Peter Kraus) macht ein Praktikum in der Autoproduktion. Seine alten Freunde studieren in München und schlagen sich mit Jobs der Studentenvermittlung durch; zusammen spielen sie in einer Band. Als ihnen für ein Engagement bei einem Fest von Generaldirektor Steiner (Gustav Knuth) der vierte Mann fehlt, bitten sie Peter um Hilfe. Und da das »Indianer-Ehrenwort«, das sich die Freunde als Schüler im Internat gegeben haben, gehalten werden muss, kommt er dafür zurück nach München. Zu Hause hat seine allein erziehende Mutter, die bekannte Schauspielerin Silvia Groth (Hannelore Schroth), einen neuen Verehrer, Herrn Werding (Boy Gobert), dem gegenüber sie sich als jünger ausgibt. Um sie nicht auffliegen zu lassen, schlüpft Peter in sein »Indianerkostüm« aus Kindertagen und mimt den halbwüchsigen Sohn. Darüber hinaus verliebt er sich in die Tochter des Generaldirektors Steiner, Kitty (Christine Kaufmann), die jedoch eifersüchtig wird, als sie, nicht wissend dass Silvia Groth seine Mutter ist, die Innigkeit zwischen den beiden beobachtet. Es gilt also einiges aufzuklären, bevor am Ende alle glücklich sind. Den Höhepunkt und auch das Finale von ALLE LIEBEN PETER bildet die Szene im Jazzkeller. Peter und seine Freunde haben einen Auftritt, der erst in einer Schlägerei, dann im Gefängnis und schließlich im Happy End mündet. Der Inhalt liest sich wie ein Beispiel klassischen Erzählkinos, wir folgen dem männlichen Held durchs Geschehen bis dieser am Ende seine Angebetete bekommt. Dennoch soll hier unter der bereits im Titel angekündigten Fragestellung nach dem Verhältnis von Weißsein, Männlichkeit und Deutschsein in ALLE LIEBEN PETER eine etwas andere Perspektive eingenommen werden.

Tanzen als »Narration der Nation«

Homi Bhabha fordert, die Nation als zeitlichen Prozess zu verstehen, deren Anfang sich wie in einer Erzählung verliert.¹⁰ In Weiterentwicklung von Benedict Andersons Definition der Nation als »imaginärer Gemeinschaft« schreibt er in seinem Aufsatz »DissemiNation. Zeit, narrative Geschichte und die Ränder der modernen Nation«:

»Die von mir vertretene Auffassung der Zeit der nationalen Repräsentation als einer »doppelten und gespaltenen« Zeit führt uns dazu, die homogene und horizontale Sicht, die in Zusammenhang steht mit der erfundenen Gemeinschaft der Nation, in Frage zu stellen.«¹¹

In dieser »doppelten und gespaltenen Zeit« verortet Bhabha die Ambivalenz der Nation als Narration. Sie liegt in der Gleichzeitigkeit von Historie, die einen Ursprung der Nation in der Vergangenheit behauptet, und dem Signifikationsprozess, der den Ursprung der Nation gleichsam tilgen muss, um ihren Fortbestand zu

10 Bhabha 1990, S. 1.

11 Homi K. Bhabha: *Die Verortung der Kultur*, Tübingen 2000, S.207–253, hier S. 215.

gewährleisten. Sie ist mit Bhabha der »Ort, an dem sich das Schreiben der Nation vollzieht.«¹² In dieser Auffassung der zwei Zeitlichkeiten, der kontinuierlichen wie auch der performativen Zeit, wandelt sich die Nation »vom Symbol der Moderne zum Symptom einer Ethnographie des Gegenwärtigen in der modernen Kultur.«¹³ Dieser »Ethnografie des Gegenwärtigen« soll im Film nachgegangen werden. Hierfür dient das Tanzen im Film als Ausgangspunkt meiner als erneute Betrachtung zu bezeichnenden Analyse.

In der zentralen Musikszene des Films, die Peters Auftritt im Jazzkeller zeigt, überlagern sich der Rhythmus der Bilder, der Töne und der Körper. Im Tanz geraten die Körper in Bewegung und vermitteln den Eindruck einer Lässigkeit, die dem Männlichkeitsideal der Vätergeneration widerspricht, und bringen darin den Exzess zum Ausdruck, der sich offenbart, wenn Filme »Körper [zeigen], die ihren Gefühlen völlig ausgeliefert sind.«¹⁴ Gerade der Musikfilm,¹⁵ sei es das Hollywood-Musical oder der westdeutsche Schlagerfilm, lässt sich als »Genre des Regelbruchs«¹⁶ beschreiben, da er die Konventionen des klassischen Erzählkinos in den Musiknummern überschreitet. Dem entsprechend soll der filmische Exzess auf ästhetischer wie narrativer Ebene nachvollzogen werden: in den Bewegungen der Körper zur Musik, wie in der Unterbrechung der linearen Narration durch die Musikszene selbst. Durch meine Lesart, die den filmischen Bewegungen wie den Bewegungen zur Musik folgt, wird versucht, das »Unausgesprochene« der 1950er Jahre sichtbar und sagbar zu machen. In Anlehnung an Bhabhas Unterscheidung werden die Bewegungen zur Musik ebenfalls als ambivalentes Moment innerhalb des Films verstanden, da sich anhand des Tanzes nachvollziehen lässt, wie sich die beiden Zeitlichkeiten, die kontinuierliche und die performative, in der Narration des Films miteinander verschränken.

Der Fokus liegt auf dem Filmkörper von Peter Kraus, in dessen Inszenierung sein Starimage und seine Rolle als Peter untrennbar verbunden sind. In seiner

12 Ebd., S. 218.

13 Ebd., S. 220.

14 Linda Williams: Filmkörper. Geschlecht und Genre. In: Peter Weibel (Hg.): *Feminismus und Medien*. Wabern-Bern 1991, S. 249–278, S. 252.

15 Mit Bezug auf Liebrand und Steiner begreife ich Genres, also auch den Musikfilm, als wandelbar und zeitgebunden. »Jeder Film bezieht sich auf Genre-Konventionen, schreibt sie aber gleichzeitig um, modifiziert und konstruiert sie. Das Genre (von dem wir doch eigentlich annehmen, dass es dem Film vorgängig ist), ist also immer ein Effekt jener Filme, in denen es sich ausdrückt/konkretisiert/dokumentiert.« Claudia Liebrand, Ines Steiner: Einleitung. In: Claudia Liebrand (Hg.): *Hollywood hybrid. Gender und Genre im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Marburg 2004, S. 7–15, S. 7f. Mit Bezug auf das von Irmela Schneider vorgeschlagene Modell der konstitutiven Nachträglichkeit für Genre- und Gender-Konventionen werden Genre-Aspekte als Zitat und verschiebende Wiederholung begriffen. Irmela Schneider: *Genre, Gender, Medien. Eine historische Skizze und ein beobachtungstheoretischer Vorschlag*. In: Liebrand 2004, S. 17–28.

16 Thomas Elsaesser: »Zu spät, zu früh«: Körper, Zeit und Aktionsraum der Kinoerfahrung. In: Matthias Brüttsch (Hg.): *Kinogefühle: Emotionalität und Film*. Marburg 2005, S. 415–440, S. 420.

exzessiven Körperinszenierung mit seinen raumgreifenden Bewegungen und seiner erhöhten körperlichen Präsenz wird weiße heterosexuelle Männlichkeit als Spektakel sichtbar. Gerade im Musikfilm wird »besondere Konzentration auf die körperliche Spektakularität der heterosexuellen Männlichkeit«¹⁷ gelegt, die in der Lage ist, eine Eigendynamik zu entfalten. Dass diese im Film nicht nur männlich und heterosexuell sondern auch notwendigerweise weiß ist, ist bereits in der Figurenanordnung angelegt. Peter werden verschiedene Begehrens- und Abgrenzungsfiguren zur Seite gestellt, durch die Differenz hergestellt wird. Sein *love interest* Kitty, der auch der *Theme-Song* gewidmet ist, Herr Werding, der Verehrer seiner Mutter, dessen Inszenierung ihn sowohl als englischen Gentleman als auch als queer erscheinen lässt und Billy, sein Schwarzer Freund und Musikerkollege, der von dem damals recht bekannten Schlagersänger Max Kutta gespielt wird.

Wie arbeitet also diese spektakuläre und zugleich ambivalente Inszenierung weißer Männlichkeit an einer »Neu-Definition« dessen, was in den späten 1950er Jahren als deutsch gilt? Um mich einer Antwort auf diese Frage zu nähern, werde ich im Folgenden drei Spannungsfelder aufzeigen: Zunächst wird die Codierung der Musik als Schwarz zwischen *Othering* und weißer Selbstvergewisserung verortet. In der ausführlichen Darstellung der Szene im Jazzkeller beschreibe ich Peters Auftritt wie bereits angedeutet als Inszenierung weißer Männlichkeit, als Spektakel zwischen Überschreitung und Einholung der Ordnung. Abschließend werde ich ausgehend von diesem Befund Peter – etwas ironisch – als ›nicht (mehr) rassistischen weißen Helden‹ analysieren und dessen Changieren zwischen Afroamerikanisierung und Deutschsein als Normalisierungsprozess interpretieren.

Blackness hören und sehen: zwischen *Othering* und Selbstvergewisserung

Die Freunde machen also Musik – je nach Auftragslage Rock'n'Roll oder Jazz. Und dass diese »heiße Musik« auch in diesem Film Schwarz codiert ist, findet ihre Verkörperung in der Figur Billys, der – seit Peter nicht mehr in München ist – Tommys ständiger Begleiter ist: sie wohnen, arbeiten und machen Musik zusammen. Die Verknüpfung der Figur Billys mit der Musik zeigt sich bereits in der Szene, die mit einer Ansicht auf München beginnt.

Am linken Bildrand sehen und hören wir eine Trompete, die von Schwarzen Händen gespielt wird. (Abb. 1) Die Kamera wandert die Fassade eines Mietshauses hinauf, bis sie mit Blick auf das Fenster einer Dachwohnung stehen bleibt, in der Billy sitzt und Trompete spielt – ein Bild, das aus Hollywoodfilmen bestens vertraut ist. (Abb. 2) Zugleich verweist diese Einstellung, in der die gesamte Stadt zu einem

17 Steven Cohan (1993a): ›Feminizing‹ the Song-and-Dance-Man. Fred Astaire and the spectacle of masculinity in the Hollywood musical. In: Ders./Ina Rae Hark (Hg.): *Screening the Male. Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York/London 1993, S. 46–69, S. 63.

von Jazz durchdrungenen, potentiell transgressiven Raum wird, auf die symbolische Verknüpfung von Jazz mit der



Abbildung 1

deutschen Kinos eingegangen ist und hier zitierend aufgerufen und in die Fünfziger Jahre übertragen wird. Die Assoziation Billys mit afroamerikanischer Musik verstehe ich als Aktualisierung des genrespezifischen Stereotyps, nach dem Schwarze Figuren in den meisten Revue- und Schlagerfilmen nur als Musiker oder Tänzer auftauchen. Mit Bhabha wird ein Stereotyp immer schon als eine Wiederholung verstanden, die die Bedeutungen und das Wissen ständig re-produziert und damit verschiebt. Bhabha warnt jedoch davor, die Repräsentation von Differenz »vorschnell als Widerspiegelung vor-gegebener ethnischer und kultureller Merkmale [...], die in der Tradition festgeschrieben sind«,¹⁸ zu lesen. Auch in der Analyse von ALLE LIEBEN PETER lohnt sich ein zweiter Blick, da sich die Figur Billys von den Darstellungen unterscheidet, die einzig auf spektakuläre Showeffekte abzielen und einen gefahrlosen Differenzkonsum ermöglichen. Ganz selbstverständlich wird Billy als Freund Tommys eingeführt und als solcher hat er einen handlungsrelevanten Part. Man gewinnt den Eindruck, als solle Tommys Freundschaft mit Billy als Indiz für die Abwesenheit von Rassismus im bundesrepublikanischen Nachkriegsdeutschland verstanden werden.



Abbildung 2

Dieser Subtext wird jedoch von der Inszenierung unterlaufen, in der vielfach auf Billys vermeintlich erhöhte »Sichtbarkeit« angespielt wird. Frantz Fanon hat in seinem 1952 erstmals erschienen Werk *Schwarze Haut, weiße Masken* Sichtbarkeit als grundlegende Eigenschaft des Rassismus beschrieben.¹⁹ Mit dem Begriff des »epidermischen Rassenschemas« bezeichnet er das kontrollierende Sehen, Erkennen und Benennen rassistischer Zuschreibungen und Stereotypisierungen, die an die Sichtbarkeit des Schwarzen Körpers gebunden werden. So auch in der Szene bei der studentischen Jobvermittlung: Für das Fest bei Generaldirektor Steiner wird eine Kapelle gesucht. Die jungen Männer wittern ihre Chance. Als der Job-Ver-

18 Bhabha 2000, S. 3.

19 Frantz Fanon: *Schwarze Haut, weiße Masken*. Frankfurt/Main 1985 (1952).

mittler ihnen jedoch sagt, dass »seriöse Musik« gewünscht sei, schiebt Tommy, um den Auftrag zu ergattern, Billys Kopf mit der Hand aus dessen Blickfeld. In einer anderen Szene versuchen Billy und Tommy, wie immer pleite, ihrem Gläubiger – dem sie die fällige Rate für ihr Auto geben müssen – ungesehen zu entkommen, was ihnen jedoch gründlich misslingt, denn sowohl der Blick ihres Verfolgers als auch der Kamera heften sich an Billy. (Abb. 3) Als Peter in der folgenden Szene zum ersten Mal Billy begegnet, zeigt er trotz des in der Inszenierung angelegten »Überraschungseffekts« – Billy taucht von unten hinter dem Auto hervor – keine Reaktion, sondern spricht einfach, ohne Billy zu beachten, mit Tommy weiter. (Abb. 4–5) Denn Peter ist, so lässt sich die Szene interpretieren, »farbenblind«:

»Color-blindness« is a luxury that only those who are very secure in, and, dysconscious of their own racialized position of whiteness and power can have.«²⁰

Trotz der suggerierten »Farbenblindheit«, die als Privileg einer weißen Position (rassifizierte) Differenzen unkenntlich macht, bleibt die Kamera oftmals fixierend an Billys Mimik hängen. Diese Fixierung wird als eine »paradoxe Form der Repräsentation zwischen Starre und notwendiger Wiederholung« verstanden, die auf die »Festgestelltheit als Zeichen ethnischer Differenz im kolonialen Diskurs«²¹ verweist. Hierzu ein weiteres Beispiel: Beim Auftritt im Haus des Generaldirektors erscheint Billy zunächst gelangweilt, weil die Kapelle statt »heißer« »seriöse« Musik spielen muss. Er beginnt zu singen, allerdings ohne Text. Billys Gesang ist nicht lippen-synchron eingespielt. Dadurch wirkt dieser in Kombination mit der Groß-



Abbildung 3



Abbildung 4



Abbildung 5

20 Frances V. Rains: Is the Benign Really Harmless? Deconstructing Some »Benign« Manifestations of Operationalized White Privilege. In: Joe E. Kincheloe u. a. (Hg.): *White Reign: deploying Whiteness in America*. New York 1998, S. 77–101, S. 93.

21 Bhabha 2000, S. 97.

aufnahme seines Gesichts unmotiviert. Er wird zu einem Intro von Peters Auftritt, der Billy, als Kitty den Saal betritt, mit seinem Hit »Kitty Cat« unterbricht. Vordergründig entsteht der Eindruck, Billy diene im Film nur als Kontrastfolie und damit der Absicherung von Peters Position als weiß und deutsch – eine Funktion, die Toni Morrison in ihrem bedeutsamen Essayband *Im Dunkeln spielen* mehrfach innerhalb der US-amerikanischen Literatur nachgewiesen hat.²² Bei genauer Betrachtung der Szene im Jazzkeller zeigt sich allerdings ein ambivalenteres Bild: Die Grenzen zwischen Weißsein und Schwarzsein, aber auch zwischen Männlichkeit und Weiblichkeit, Heterosexualität und Homoerotik sind in dem Spektakel nicht statisch festgelegt, sondern flexibel, wechseln im Rhythmus der Musik, werden ad absurdum geführt – und am Ende bekommt Peter trotzdem seine Kitty.

Im Jazzkeller: Weiße Männlichkeit als Spektakel zwischen Überschreitung und Einholung der Ordnung

Die Szene zeigt den Auftritt von Peter und seinen Freunden im Jazzkeller. Bereits durch den Raum, in dem die Musikszene lokalisiert ist, ist das Moment der Überschreitung potenziell aufgerufen. Während Hollywood-Musicals häufig den gesamten Film an »Orte [verlegen], an denen es [weißen urbanen Amerikanern] glaubhaft erscheint, dass Gesang und Tanz ›in der Luft liegen‹«,²³ wird hier im Jazzkeller gesungen und getanzt. Unterstrichen wird dieser Eindruck dadurch, dass die Szene wie das klassische Setting eines Schwarz-weißen *Buddy-Movie* beginnt, auch wenn es den zu diesem Zeitpunkt eigentlich noch gar nicht gibt, weder in der BRD noch in Hollywood: »These films construct interracial utopias through black-white male bonding and consign women to the background.«²⁴



Abbildung 6

Wir sehen Peter und Billy gemeinsam beim Auftritt auf einem Gerüst sitzend. Kitty kommt herein und möchte ihr Missverständnis mit Peter klären. (Abb. 6) Der Musikfilm folgt an dieser Stelle dem Genre des Musicals, »wo Augenblicke eines blockierten Aktionsraums auf der Plot-Ebene oder emotionale Verstrickungen der Protagonisten in Tanz übergehen«²⁵ und verlagert den Konflikt auf die Ebene der Musik: Peter singt weiter mit Billy »Oh when the saints go

22 Toni Morrison: *Im Dunkeln spielen. Weiße Kultur und literarische Imagination*. Reinbek bei Hamburg 1995.

23 Richard Dyer: Entertainment und Utopie. In: Andrea Pollach u. a. (Hg.): *Singen und Tanzen im Film*. Wien 2003, S. 40–60, S. 57.

24 Andrew M. Gordon, Hernán Vera: *Screen Savors. Hollywood Fiction of Whiteness*. New York/Oxford 2003, S. 183.

25 Elsaesser 2005, S. 430.

marchin' in«²⁶ und hat nur Augen für ihn. Er lacht und ignoriert Kitty aktiv. Als sie weiter versucht, seine Aufmerksamkeit zu gewinnen, kickt Billy das Mikro in ihre Richtung, so dass ihre Stimme verstärkt wird, was im Publikum für Gelächter sorgt. Zugleich erhält der Gesang der beiden eine neue Qualität, wird tiefer, wobei Peter seine Fähigkeit präsentiert, mit noch tieferer »Bluesstimme« als Billy zu singen. Das Lied ist zu Ende, das Publikum begeistert. Die Beiden springen vom Gerüst auf die Bühne und Peter beginnt seine Nummer »Kitty Cat« am Klavier zu spielen, derweil Billy sich im Hintergrund hält. Während der Song suggeriert, es ginge um Kitty, zeigen die nun folgenden Bilder ein homoerotisch aufgeladenes Spektakel: Beide Männer tanzen, Peter im Zentrum, Billy am linken Bildrand. Die Situation wird gesteigert als Peter zu einem großen Sprung nach hinten ansetzt und Billy im selben Moment unter ihm durch ans Klavier springt. (Abb. 7–8)

Dieser Sprung ist als erster Verweis darauf zu lesen, dass das Verhältnis zwischen Peter und Billy weitaus durchlässiger ist, als die einfache Funktion der Kontrastierung. Vielmehr rückt Billy für den kurzen Augen-

blick, in dem er von unten am Klavier auftaucht, an Peters Position. Nun spielen sie vierhändig, tanzen, gehen dabei in die Knie, beugen sich nach vorn, kreisen die Hüften, Peter vorn am Bühnenrand, Billy halbverdeckt hinter ihm. Immer wieder sehen wir dabei Billys Blick auf Peter. Das Tempo steigert sich, Peter greift in einer schnellen Bewegung über Billy hinweg, beginnt um ihn herum zu spielen, so dass dieser zwischen dem Instrument und dem tanzenden und Klavier spielenden Peter eingeklemmt ist. Sie bewegen sich miteinander zu Peters Spiel, was dieser mit einem »That's good« kommentiert. Daraufhin löst sich diese Position auf und beide spielen vierhändig weiter. Während die Musik schneller und ekstatischer wird, löst sich Peter vom Klavier und beginnt wieder zu singen. Nicht erst der

Kommentar - »That's good« - macht diese kurze Sequenz zur sexualisierten und homoerotisch aufgeladenen Szene rassifizierten Begehrens zwischen Lust und



Abbildung 7



Abbildung 8

26 Eine gemeinsame Aufnahme des Songs »Oh when the saints go marchin' in« von Ted Herold, Peter Kraus und Max Kutta wurde 1959 als Single veröffentlicht.

Angst, Konsum und Verwerfung.²⁷ In ihr zeigt sich die machtvolle Ambivalenz ihres Verhältnisses: denn durch Billys Begeisterung und Bewunderung für Peters musikalisches und tänzerisches Können wird diesem besonderes Gewicht und Glaubwürdigkeit verliehen.

Die Bilder, Blickarrangements und Bewegungen der Körper laufen der Narration, die auf die Lösung des Missverständnisses zwischen Kitty und Peter hinsteuert, zuwider und überschreiten die heterosexuelle Geschlechterordnung. Die Überschreitung im Spektakel treibt auch die Auflösung eindeutiger Betrachterpositionen voran. Peter ist sowohl Objekt der Blicke der Besucher und Besucherinnen des Jazzklubs als auch des Publikums vor der Leinwand. Dieses Begehren betont die »provozierende, sich jeder Eindeutigkeit beharrlich entziehende Spektakularität«²⁸ – und gerade die Erotisierung seines Starkörpers verhindert die eindeutige Affirmation traditioneller Männlichkeit.²⁹



Abbildung 9

Peters Drang zur Selbstdarstellung geht in eine nächste Runde und wird zur ›one-man-show‹, er singt: »Zeig' uns wie du tanzt, Kitty Cat, zeig' uns was du kannst, Kitty Cat – Schau genau auf mich, Kitty Cat, mach's doch so wie ich.« Der *Theme-Song* adressiert zwar die als »Cat« erotisierte Kitty, der er bis jetzt absichtlich keine Aufmerksamkeit geschenkt hat – aber nur in der Form, dass sie seinen Tanz nachahmen soll: Er selbst ist das Spektakel und das Zentrum des Begehrens. Peters Darbietung lässt sich als narzisstisch und exhibitionistisch beschreiben. Attribute also, die für die Inszenierung von weißer, heterosexueller Männlichkeit als Spektakel charakteristisch sind.³⁰ Werden diese meist eher mit Femininität assoziiert, verkörpert Peter hier zugleich – aufgeladen durch die Mu-



Abbildung 10

27 Vgl. Bhabha 2000, S. 65–67.

28 Georg Tillner, Siegfried Kaltenecker: Objekt Mann. Zur Kritik der heterosexuellen Männlichkeit in der englischsprachigen Filmtheorie. In: *Frauen und Film*, Nr. 56/57. 1995, S. 115–131, S.126.

29 Vgl. Steven Cohan (1993b): Masquerading as the American Male in the Fifties: Picnic, William Holden and the Spectacle of Masculinity in Hollywood Film. In: Constance Penley/Sharon Willis (Hg.): *Male Trouble*. Minnesota 1993, S. 203–234, S. 205.

30 Cohan 1993a, S. 63.

sik und Billys Anwesenheit – Lässigkeit, Virilität und Vitalität:³¹ »Alle lieben Peter« und er sich selbst am meisten.

Angefeuert durch die Begeisterung und die Blicke des Publikums hört er auf zu singen und konzentriert sich ganz auf seinen Tanz. Er tanzt durch den gesamten Raum, erst mit anderen im Kreis und in Formation, dann löst er sich aus der Gruppe und tanzt allein weiter. Die Kamera folgt seinen ausufernden Bewegungen, er geht die Wände hoch, macht *stage-diving*, lässt sich von der Menge auffangen und springt über Tische. Die gleichzeitig stattfindende Belästigung Kittys scheint er nicht wahrzunehmen, während Billy diese im Blick hat und, als die Situation eskaliert, für Peter einspringt und auf die nervigen Jungs losgeht. (Abb. 9–13) Durch die Montage gewinnt man den Eindruck, dass aus dem springenden Peter der springende und Kitty zu Hilfe eilende Billy wird. Der Sprung wird buchstäblich zur Schnittstelle – in einem kurzen Moment eines wechselseitigen *Passings* wird Billy zum Surrogat Peters, zu seinem *alter ego*.

Billys Rolle als Beschützer ist jedoch schnell erschöpft. Er kann gerade noch Kitty aus der Situation befreien, da geht er schon k.o. zu Boden. Peter hingegen tanzt und springt fröhlich weiter und endet mit einer Punktlandung und dem dazugehörigem Tref-fer. Das »Chaos« erreicht den nächsten Level, sofort ist der gesamte Laden in eine Schlägerei verwickelt. Waren vorher alle Anwesenden



Abbildung 11



Abbildung 12



Abbildung 13

durch den raumgreifenden Tanz Peters in das Geschehen eingebunden, sind sie es nun durch ihre eigene körperliche Beteiligung an der Prügelei. Der Eindruck, dass

31 Morrison macht darauf aufmerksam, dass »Schwarze in literarischen Werken, die sie selbst nicht geschrieben haben, kritische Momente der Entdeckung oder des Wandels oder der Emphase auslösen können«. Vgl. Morrison 1992, S.10f. Während sich Morrison auf ein literarisches Beispiel bezieht, in dem Louis Armstrong zum Katalysator für die psychische Erkrankung der weißen Protagonistin wird, verbürgt in ALLE LIEBEN PETER Billys Anwesenheit Peters musikalisches Können und stärkt zudem seine Männlichkeit.

die Ordnung ins Wanken gerät, wird dadurch verstärkt, dass man jetzt erst den schiefen Boden der Tanzfläche bemerkt. Inzwischen ist der bereits angetrunkene Verehrer von Peters Mutter, Herr Werding im Jazzklub angekommen und löst, ganz Gentleman, das sich ihm darbietende Durcheinander auf seine Art.³² Ohne großen körperlichen Einsatz befördert er alle nacheinander zu Boden, die ihn daran hindern, sich seinen Weg durch den Raum zu bahnen. Auch Billy, der versucht, auf ihn loszugehen, wird von ihm gekonnt niedergestreckt. Am Ende geht außer Werding nur Peter stehend aus der Situation hervor und gemeinsam begrüßen sie die ankommende Polizei, die alle Beteiligten auf die Wache mitnimmt und wieder Ordnung schafft.

Auch wenn am Ende die Ordnung wieder hergestellt wird – erst durch die Ankunft der Polizei und schließlich durch das Happyend – ist eine vereindeutigende Lesart der Sequenz im Jazzkeller nicht haltbar. Vielmehr bildet sich in der Inszenierung Peters ein Spannungsfeld zwischen Überschreitung einerseits und Einholung bzw. Integration andererseits, das die Ambivalenz zwischen »Afroamerikanisierung« und Deutschsein zeigt. Dennoch: so wie Peter am Ende der Sequenz aus der Schlägerei als Sieger hervorgeht und die Polizei stehend begrüßt, versteht es das klassische Erzählkino, »die heterosexuelle Männlichkeit ungeachtet all ihrer psychosozialen Troubles und ästhetischen Freiflüge immer wieder auf ihren patriarchalen Füßen landen zu lassen.«³³

Normalisierung zwischen »Afroamerikanisierung« und Deutschsein: Peter als nicht (mehr) rassistischer weißer Held

Die analysierte Szene inszeniert Peter als spektakulären Star und greift dabei auf das Image von Peter Kraus als »deutscher Elvis«, Schlagerstar und Rock'n'Roller sowie als Filmpartner von Cornelia Froboess in Teenagerkomödien, wie WENN DIE CONNY MIT DEM PETER ... (1958) oder CONNY UND PETER MACHEN MUSIK (1960) zurück.³⁴ Susanne Weingarten hat auf die spezifische Bedeutung des Starkörpers hingewiesen:

»Der Star-Körper existiert nur, in filmischen wie außerfilmischen Texten, als Basis des Zeichenagglomerats Star. [...] Jenseits seiner schieren, emotional aufgeladenen Dauerpräsenz in der Bildkultur, jenseits auch der erhöhten Performativität seiner inszenierten, wandelbaren Geschlechts(re-)produktion, die ihn zu einem privilegierten Ort diskursiver Auseinandersetzung macht, erhält der

32 Dessen queere Inszenierung entspricht dem Rollenregister des Schauspielers Boy Gobert. Auch in MONPTI (1957) und in DER REST IST SCHWEIGEN (1959), zwei zwar zunächst sehr unterschiedlichen Filmen, die aber beide unter der Regie von Helmut Käutner entstanden sind, sind die Rollen sexuell ambig bis explizit homosexuell.

33 Tillner, Kaltenecker 1995, S.129.

34 Ein finanziell nicht unwichtiger Aspekt der Doppelbesetzung von Peter Kraus als Schlagerstar und Kinostar bestand darin, dass die Single-Auskopplungen seiner Film-Hits weiterreichende Merchandisingstrategien ermöglichten.

Star-Körper seine Relevanz daraus, dass bereits seine spezifische Materialisierung einen Ausdruck diskursiver Kräfte der Macht und Kontrolle darstellt.«³⁵

Auch der Titel ALLE LIEBEN PETER unterstützt diese Sichtweise des »Zeichenglomerats Star«, indem der Name des Protagonisten mit dem Vornamen des Stars Peter Kraus in eins gesetzt wird – einer Strategie, die sich auch in den Schlagerfilmen mit Peter Alexander und Freddy Quinn findet. In Peter verschränken sich also sein Filmcharakter und seine Star-Persönlichkeit miteinander und erhalten dadurch zusätzliche Relevanz, dass er in diesem Film zu einer spezifisch deutschen und zugleich universalen – das heißt weißen – Identifikationsfigur wird. Denn aufgeladen mit dem Star-Versprechen wird auf der Leinwand in variantenreicher Wiederholung gezeigt, welche Anforderungen an eine »neue« weiße deutsche Männlichkeit gestellt werden und wie man sie mit Bravour meistert. Ob Peter, wie im Vorspann des Films, in den Blaumann schlüpft und das Praktikum in der Autoproduktion pfeifend meistert (Abb. 14), was als Hinweis auf angeblich diffuser werdende Klassengrenzen gelesen werden kann,³⁶ oder als »Indianer«³⁷ verkleidet, in »ethnic drag«,³⁸ den liebenswerten, halbwüchsigen Sohn mimt (Abb. 15), ob als Maschinenbau-Student oder als Entertainer im Jazzkeller, jede Rolle gelingt ihm spielend. Seine Körperinszenierung vermittelt eine Lässigkeit und Ausgelassenheit, die in ihrer Jugendlichkeit den krisenhaften Männlichkeitsinszenierungen der Filme in den ersten Nachkriegsjahren entgegensteht.³⁹ Diese



Abbildung 14

35 Susanne Weingarten: *Bodies of Evidence. Geschlechterrepräsentationen von Hollywoodstars*. Marburg 2004, S. 50.

36 Diese Anordnung deutet auf die Transformation des Bildes der Jugendlichen im Film: Addressierten die ersten Filme das »Problem« der »Halbstarken«, so waren in den 20er Jahren proletarische Jugendliche denunziatorisch genannt worden, in Übertragung der jugendlichen Rebellen aus den US-Filmen, wie *THE WILD ONE* (1953) und *REBEL WITHOUT A CAUSE* (1955), ist hier das Proletarische nur mehr ein Zitat im Zeichenmeer des Pop, in dem die Jugendlichen als Teenager zu bürgerlichen KonsumentInnen (afro-)amerikanischer Kultur werden. Zum Halbstarken-Diskurs vgl. Uta G. Poiger: *Jazz, Rock, and Rebels. Cold War Politics and American Culture in a Divided Germany*. Berkeley/Los Angeles 2000, S. 71–105.

37 Peters Kostümierung verweist implizit auf die lange koloniale und rassistische Tradition des Vergleichs »nicht-weißer« Menschen mit Kindern. Vgl. Ann McClintock: *Imperial Leather. Race, Gender and Sexuality in the Colonial Contest*. New York, London 1995. Außerdem referiert diese auf das Spannungsfeld zwischen dem durchaus positiv gemeinten Vergleich »halbstarker« Jugendlicher mit *Native Americans* in der Medienöffentlichkeit der 1950er Jahre einerseits und der zeitgenössischen Begeisterung der deutschen Jugendlichen für amerikanische Westernfilme und Karl May Romane andererseits. Vgl. Poiger 2001, S. 252.

38 Kathrin Sieg: *Ethnic Drag. Performing Race, Nation, Sexuality in West Germany*. Ann Arbor 2002.

39 War der lässige jugendhafte Typ in den ersten Nachkriegsjahren mit den Alliierten, vor allem mit den Amerikanern, assoziiert, verkörpern ihn nun die jungen deutschen Stars. Zu den Inszenierungen der Geschlechterverhältnisse in den Filmen der ersten Nachkriegsjahre vgl. u. a. Massimo Perinelli: *Liebe '47 – Gesellschaft '49: Geschlechterverhältnisse in der deutschen Nachkriegszeit. Eine Analyse des Films Liebe 47*.



Abbildung 15

production of stars who are at once special and ordinary, the assumption of universality [...] – but its successful negotiation cannot be taken for granted, and constitutes an instability at the heart of the representation of whiteness.«⁴⁰

In diesem Zitat sind zwei wichtige Aspekte enthalten: Einerseits verweist Dyer auf die vermeintliche Universalität weißer Männlichkeit, die darin besteht, zugleich alles und nichts sein zu können. Dies zeigt sich darin, dass Peter im Film alle Subjektpositionen auf sich vereinigen kann. Andererseits macht er deutlich, dass dieser Eindruck Ergebnis eines Aushandlungsprozesses ist, der auf die grundlegende Instabilität weißer Männlichkeit verweist. In diesem Sinne verstehe ich auch die überschreitenden Gesten der Szene im Jazzkeller zugleich als Gesten der Aneignung und Integration, die, in dem Versuch weiße heterosexuelle Männlichkeit zu stabilisieren, einiges über deren grundlegende Krisenhaftigkeit zeigen.

Gordon und Vera schreiben mit Bezug auf das Hollywoodkino, die Funktion des »anti-racist/white hero« Films sei es, die Legitimationskrise von Whiteness zu »lösen«, indem durch ihn an einer Rekonstruktion des kollektiven Gedächtnisses gearbeitet werde.⁴¹ Diese für den US-amerikanischen Kontext spezifische Beobachtung lässt sich nicht eins zu eins auf den bundesrepublikanischen Film der 1950er übertragen. Jedoch weist die Inszenierung Peters im Kontext des zeitgenössischen Diskurses um Generationskonflikte und die jugendliche Begeisterung für Jazz und Rock'n'Roll in eine ähnliche Richtung und lässt sich als Versuch lesen, den Mythos der Abwesenheit von Rassismus in der BRD zu bekräftigen. Peter wird nicht zuletzt durch seine »Farbenblindheit«, die »vollständig in den Prozess der Normalisierung von Weißsein eingebunden ist«⁴² zu einem zumindest »nicht (mehr) rassistischen/weißen Held«. Er symbolisiert also die »neue« Generation von Deutschen, die als nicht (mehr) anfällig für Rassismus repräsentiert wird. Im Gegensatz zu

spektakuläre Inszenierung, die sich auf der Leinwand bietet, verweist auf die doppelte Besetzung der weißen männlichen Position. Einerseits als *unmarked marker* unsichtbar, ist weiße Männlichkeit als Spektakel andererseits immer schon im Zentrum der Repräsentation:

»This is negotiated by various means – the pattern of looks in cinema, for instance, which tends to make the dominating look that of the white male, the production of stars who are at once special and ordinary, the assumption of universality [...] – but its

Hamburg 1999 und Anja Horbrügger: *Aufbruch zur Kontinuität – Kontinuität im Aufbruch. Geschlechterkonstruktionen im west- und ostdeutschen Nachkriegsfilm von 1945 bis 1952*. Marburg 2007.

40 Richard Dyer: *White*. London 1997, S. 39.

41 Gordon, Vera 2003, S. 187.

42 Fatima El-Tayeb: Vorwort. In: Maureen Maisha Eggers u. a. (Hg.): *Mythen, Masken und Subjekte. Kritische Weißseinsforschung in Deutschland*. Münster 2005, S. 7–10, S. 8.

Filmen wie *DIE HALBSTARKEN* (1956) und *DIE GROSSE CHANCE* (1957), die Jugendliche zwischen Rebellion und Anpassung zeigen, die in schwierigen ökonomischen Verhältnissen stecken und unter dem Erwartungsdruck der Elterngeneration leiden, ist Peters Musikbegeisterung weniger Indiz jugendlicher Rebellion, als vielmehr Zeichen seiner erfolgreichen Demokratisierung. Die Demokratisierung lässt sich hier jedoch nicht allein als »geglückt« verstehen.⁴³ Vielmehr ist sie Teil eines Normalisierungsprozesses, der durch die Integration beziehungsweise die Vereinnahmung von Differenz – sei es ›Rasse‹, Geschlecht oder Sexualität – gekennzeichnet ist.⁴⁴ Dies wird im Film neben dem Wechselspiel zwischen Afroamerikanisierung, wie Kaspar Maase die Aneignungen amerikanischer Popkultur nennt, und Deutschsein, das sich in dem hier in den Vordergrund gestellten Verhältnis zwischen Peter und Billy offenbart, auch durch den Umstand markiert, dass Peter in der Lage ist, alle Subjektpositionen auf sich zu vereinen. Gerade die gefahrlose Integration von Differenz in Peters Tanz zum Soundtrack der Demokratisierung, wie ich hier die deutsche Variante des Rock'n'Roll bezeichne, ermöglicht eine Normalisierung von Deutschsein als Weißsein, in der das vermeintliche Versprechen einer Entlastung von den nationalsozialistischen Verbrechen durch die ›neue‹ Generation enthalten ist.

Abbildungen

Alle Screenshots aus DVD: *ALLE LIEBEN PETER* (90 Min., Kinowelt Home Entertainment, 2006)

43 vgl. Edgar Wolfrum: *Die geglückte Demokratie. Geschichte der Bundesrepublik Deutschland von ihren Anfängen bis zur Gegenwart*, Stuttgart 2006.

44 Zum Verhältnis von Hereinnahme und Integration als Normalisierung vgl. Isabel Lorey: *Weißsein und Immunisierung. Zur Unterscheidung zwischen Norm und Normalisierung* (2007), <http://translate.eipcp.net/strands/03/lorey-strands01de> (07.06.2008).

Digitale Technik

Die Demokratisierung der populären Musik?

von Jobst Miksche

Im Zuge der Digitalisierung befinden sich Konsum, Distribution und Produktion populärer Musik in einem Transformationsprozess. Vor allem die 1999 gestartete File-Sharing Plattform Napster, aber auch aktuellere Phänomene wie MySpace und der iPod haben eine umfassende Debatte über die Bedeutung der Digitalisierung für den gesellschaftlich-kulturellen Bereich der populären Musik aufkommen lassen. Viele Kommentatoren zelebrierten die Entwicklungen Anfang des 21. Jahrhunderts als »digitale Revolution«, die zu einer Demokratisierung der populären Musik führen würde. Diese Hoffnungen halten in weiten Kreisen bis heute an: Musik zirkuliert scheinbar grenzenlos im Internet und wird zum klassenlosen Allgemeingut stilisiert. Auch die Grenzen zwischen Produzent und Konsument, Sender und Empfänger scheinen zu verblassen. Bands und Musiker nutzen zunehmend digitale Aufnahmetechnik, um abseits der musikindustriellen Hegemonie Alben zu produzieren und hoffen via Internet die klassischen Distributionskanäle umgehen zu können. Einige Beobachter gehen in diesem Zusammenhang soweit, vom »Ende der Musikindustrie«¹ zu sprechen.

Es stellt sich die Frage, ob die Digitalisierung tatsächlich als ein Prozess verstanden werden kann, der zu einer Demokratisierung des gesellschaftlich-kulturellen Bereichs der populären Musik führt. In der vorhandenen Literatur, die sich mit den Zusammenhängen zwischen Technik, gesellschaftlichen Wandlungsprozessen und Musik beschäftigt, spielt die Thematik der Demokratisierung zwar eine zentrale Rolle, jedoch fehlt es diesbezüglich an theoretisch fundierten Ansätzen.² Dies ist aufgrund des umkämpften normativen Gehalts des Demokratiebegriffs jedoch höchst problematisch.³ Was in diesem Kontext genau unter Demokratie oder Demokratisierung zu verstehen ist, bleibt unklar.

1 Janko Röttgers: *Mix, Burn & R.I.P. Das Ende der Musikindustrie*. Hannover 2003.

2 Vgl. bspw. Simon Frith: *Art vs. Technology: The Strange Case of Popular Music*. In: Simon Frith (Hg.): *Popular Music. Critical Concepts in Media and Cultural Studies*. London u. a. 2004, S. 107–121.; Andrew Goodwin: *Rationalization and Democratization in the New Technologies of Popular Music*. In: James Lull (Hg.): *Popular Music and Communication*. Newbury Park u. a. 1992, S. 75–100.; Paul Théberge: *Any Sound You Can Imagine. Making Music/Consuming Technology*. Hanover u. a. 1997.; David Hesmondhalgh: *Digitalisation, Music and Copyright*. Open University 2007. Verfügbar unter: <http://ics.leeds.ac.uk/staff/details.cfm?id=96> (11.07.2008).

3 David Collier/Levitsky, Steven: *Democracy »With Adjectives«. Conceptual Innovation in Comparative Research*. University of Notre Dame 1996.; David Trend: *Democracy's Crisis of Meaning*. In: David Trend (Hg.): *Radical Democracy. Identity, Citizenship and the State*. New York u. a. 1996, S. 7–18.

Mit dem alltagssprachlichen Gebrauch des Begriffs und der daraus folgenden Unschärfe geht auch die Gefahr eines technischen Determinismus einher.⁴ In den Hoffnungen einer ›digitalen Revolution‹ kommt dies deutlich zum Ausdruck. Simple Kausalzusammenhänge wie ›das Internet bedeutet das Ende der Musikindustrie‹ oder ›die Digitalisierung führt zur Demokratisierung der Gesellschaft‹ lassen Technik als von außerhalb der Gesellschaft wirkende Kraft erscheinen, die ihre Umwelt gemäß des Reiz-Reaktions-Schemas einseitig beeinflusst.

»Situating as we are amid torrential rains of capitalist development and marketing that pelt us with new digital machinery, it is both easy and tempting to forget the enduring connection between any technology and a larger cultural context. Technologies sometimes enjoy a certain level of deification in social theory and cultural history, where they come to be cast as divine actors. In ›impact‹ narratives, technologies are mysterious beings with obscure origins that came down from the sky to ›impact‹ human relations. Such narratives cast technologies themselves as primary agents of historical change.«⁵

Diese monokausale Wirkungskette wurde hinsichtlich der Digitalisierung von Musik durch mehrere Studien in Frage gestellt,⁶ was die Notwendigkeit einer umfassenden Betrachtung der sozialen, kulturellen und ökonomischen Kontexte verdeutlicht. So merkt auch Jonathan Sterne an: »Technologies are repeatable social, cultural, and material processes crystallized into mechanisms«.⁷ In diesem Sinne lässt sich Technik weder außerhalb der Gesellschaft verorten, noch wirkt sie in einseitiger Weise auf diese.⁸

Wie lässt sich nun die aufgeworfene Frage nach demokratisierenden Prozessen im Zuge der Digitalisierung abseits eines technischen Determinismus beantworten? Der vorliegende Artikel setzt an dem skizzierten Forschungsdesiderat an und beabsichtigt, den Begriff der radikalen und pluralistischen Demokratie nach Ernesto Laclau und Chantal Mouffe für die Analyse von Machtverhältnissen und Transformationsprozessen in dem gesellschaftlich-kulturellen Bereich der popu-

4 Ingo Schulz-Schaeffer unterscheidet zwischen den zwei grundsätzlichen Formen des genetischen und konsequentiellen Technikdeterminismus, wovon in diesem Zusammenhang letzterer gemeint ist. Der konsequentielle Technikdeterminismus geht davon aus, dass technische Entwicklungen ihrerseits gesellschaftlichen Wandel determinieren. Vgl. hierzu Ingo Schulz-Schaeffer: *Sozialtheorie der Technik*. Frankfurt u. a. 2000, S. 21.

5 Jonathan Sterne: *The Audible Past*. Durham, NC 2003, S. 7.; Auch David Beer und Paul Théberge weisen darauf hin, dass es sich bei den Repräsentationen der ›digitalen Revolution‹ zumeist um die Marketingrhetorik der Medienwirtschaft handelt. Vgl. hierzu David Beer: *The Iconic Interface and the Veneer of Simplicity. MP3 Players and the Reconfiguration of Music Collecting and Reproduction Practices in the Digital Age*. In: *Information, Communication & Society*. London u. a. 2008, S. 71–88, 79ff.; Théberge, S. 250.

6 Vgl. Patrick Burkart/McCourt, Tom: *Digital Music Wars. Ownership and Control of the Celestial Jukebox*. Lanham u. a. 2006.; Andrew Leyshon et al.: *On the Reproduction of the Musical Economy After the Internet*. In: *Media, Culture & Society*. London u. a. 2005, S. 177–209.; Hesmondhalgh.

7 Sterne 2003, S. 8.

8 Vgl. hierzu auch Nina Degele: *Einführung in die Techniksociologie*. München 2002, S. 177.

lären Musik fruchtbar zu machen.⁹ Die Autoren entwerfen eine Theorie des politischen Handelns, die es ermöglicht, die Entwicklungen abseits monolithischer Wirkungszusammenhänge zwischen Technik und Gesellschaft zu beleuchten.

Nach einer Skizzierung des zugrunde liegenden Demokratiebegriffs (1) werde ich ausgehend von der Geschichte der MP3 (2) und des Peer-to-Peer (P2P) Netzwerkes Napster (3) Potenziale und Gefahren für demokratisierende Prozesse verdeutlichen und diskutieren (4). Mein Ziel ist es, durch die Betrachtung der Entwicklungen im zeitlichen Verlauf zentrale Tendenzen des Prozesses herauszuarbeiten.

1. Radikale und pluralistische Demokratie nach Ernesto Laclau und Chantal Mouffe

Unter einer radikalen und pluralistischen Demokratie verstehen Ernesto Laclau und Chantal Mouffe eine Vertiefung und Ausweitung der demokratischen Ideale der Freiheit und Gleichheit in den unterschiedlichen Bereichen des sozialen Lebens. Das Ziel ist es, Unterordnungsverhältnisse zu bekämpfen und die demokratischen Ideale in zunehmendem Maße für *alle* sozialen Akteure geltend zu machen.¹⁰ Das Anliegen der Autoren ist es nicht, eine gänzlich neue politische Form der Gesellschaft zu konzipieren, sondern die symbolischen Ressourcen der liberalen Demokratie¹¹ zu nutzen, um die Demokratisierung in vielfältigen sozialen Räumen zu radikalieren und intensivieren.¹² Bei der Betrachtung von Unterordnungsverhältnissen und Antagonismen konzentrieren sich die Autoren sowohl auf ökonomische Verhältnisse, als auch auf Aspekte wie Gender, »Rasse« und sexuelle Orientierung. Damit nehmen sie bezüglich der Ökonomie – und somit entgegen der traditionellen sozialistischen Interpretationsweise – eine antiessentialistische und antireduktionistische Haltung ein.¹³

In den Überlegungen der Autoren spielt der radikale Pluralismus sozialer Akteure und Logiken eine zentrale Rolle. Pluralismus wird verstanden »as the principle that individuals should have the possibility to organize their lives as they wish, to choose their own ends, and to realize them as they think best.«¹⁴ Nicht ein

9 Ernesto Laclau/ Chantal Mouffe: *Hegemonie und radikale Demokratie. Zur Dekonstruktion des Marxismus*. Wien 2000.

10 Vgl. Chantal Mouffe: *Radical Democracy or Liberal Democracy?* In: David Trend (Hg.): *Radical Democracy: Identity, Citizenship and the State*. New York u. a. 1996, S. 19–26, hier S. 20.

11 »What we advocate is a type of »radical liberal democracy« – we do not present it as a rejection of the liberal democratic regime or as the the institution of a new political form of society« (Mouffe, S. 20). Mouffe verweist in diesem Zusammenhang auf die meist negative Attribution des Begriffs Liberalismus seitens der Linken und macht deutlich, dass die verschiedenen Diskurse, die unter dem Begriff geführt werden, nicht als identisch erachtet werden dürfen. »When we speak of a liberal democratic »regime« we are concerned with a political form of society and with political liberalism. To value the institutions which embody political liberalism's principles does not enquire us to endorse either economic liberalism or individualism« (ebd., S. 20).

12 Vgl. Laclau/Mouffe, S. 223.

13 Vgl. Mouffe, S. 20.

14 Ebd., S. 20.

homogener gesellschaftlicher Konsens ist hierbei das Ziel, sondern die Akzeptanz einer selbstbestimmten Vielfalt von Interessen und die Möglichkeit, diese zu artikulieren.¹⁵ Der radikale Pluralismus einer Gesellschaft, die konsequent als heterogen verstanden wird, setzt laut Laclau und Mouffe die Akzeptanz von Konflikten voraus, die zwischen den differierenden Interessen verschiedener sozialer Akteure entstehen. Das Konzept akzeptiert demnach die Existenz von Macht und Antagonismen sowie die Unerreichbarkeit einer vollkommenen Abschaffung dieser.¹⁶

Hieraus schließen die Autoren: »Die wichtigste Frage demokratischer Politik lautet deshalb nicht, wie Macht zu eliminieren ist, sondern wie Machtformen zu konstruieren sind, die mit demokratischen Werten zu vereinbaren sind.«¹⁷ In Anbetracht der Existenz von Macht und pluralistischen Interessen

»kann die Erfahrung einer radikalen und pluralen Demokratie nur aus der Anerkennung der Vielfalt sozialer Logiken und der Notwendigkeit ihrer Artikulation bestehen. Diese Artikulationen sollten jedoch beständig neu geschaffen und neu ausgehandelt werden; es gibt keinen Endpunkt, an dem endgültig ein Gleichgewicht erreicht werden könnte. Demnach haben wir zu akzeptieren, daß die wahre Existenz der modernen Demokratie die Möglichkeit ihrer vollen Verwirklichung ausschließt.«¹⁸

Es ist somit ein stetiger Prozess des politischen Handelns und Aushandelns nötig, bei dem die erzielten Ergebnisse lediglich als partiell und provisorisch erachtet werden können.¹⁹ Unter politischem Handeln verstehen die Autoren nicht nur Handeln auf Ebene der Parteien und des Staates – schließen diese Ebene jedoch nicht aus. Vielmehr geht es um einen »Handlungstyp, dessen Ziel die Transformation eines sozialen Verhältnisses ist, das ein Subjekt in einem Verhältnis der Unterordnung konstruiert.«²⁰

In diesem Zusammenhang sind die Grenzen und Voraussetzungen einer »demokratischen Äquivalenz«²¹ von Bedeutung. Die auf dem Hintergrund des Gleichheitsprinzips beruhenden Forderungen und Interessen einzelner sozialer Gruppen können zwar in sich legitim sein, sich jedoch gegenseitig widersprechen und die Freiheit anderer wechselwirkend einschränken. Damit es zu einem möglichst ausgeglichenen Verhältnis zwischen den pluralen Interessen kommen kann, bedarf es eines neuen »common sense, der die Identität der verschiedenen Gruppen so verändert, daß die Forderungen jeder einzelnen Gruppe mit jenen der ande-

15 Ich benutze den Begriff Artikulation in seiner doppelten Bedeutung zum einen im Sinne »etwas zum Ausdruck zu bringen« und zum anderen im Sinne »etwas zu verknüpfen«. Vgl. hierzu John Storey: *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction*. Harlow 2001, S. 11.

16 Vgl. Laclau/Mouffe, S. 24f.

17 Ebd., S. 24f.

18 Ebd., S. 29.

19 Vgl. Mouffe, S. 24.

20 Laclau/Mouffe, S. 193.

21 Ebd., S. 227.

ren äquivalent artikuliert werden.«²² Das Ziel ist demnach die Konstruktion einer Äquivalenzkette, die durch die gemeinsame Artikulation der verknüpften Positionen die Formung einer hegemonialen Position ermöglicht. Der individuelle Kampf einzelner Gruppen kann dies nicht erreichen.²³ Eine totale Äquivalenz zwischen den Gruppen kann es laut Laclau und Mouffe jedoch nicht geben. Dies erfordert die Ergänzung des demokratischen Prinzips der Gleichheit um die zusätzliche Forderung nach Freiheit. Erst dies ermöglicht eine radikale und plurale Demokratie, da es nötig ist, die Rechte Einzelner nicht isoliert zu betrachten, sondern immer im Kontext der Auswirkungen auf das Freiheitsprinzip anderer Subjekte.²⁴ Das hier geschilderte Verständnis individueller Freiheit widerspricht dem »gefährlichen Traum eines perfekten Konsens« und eines »harmonisierenden kollektiven Willens«.²⁵

Wie Laclau und Mouffe deutlich gemacht haben, können demokratisierende Prozesse in vielfältigen gesellschaftlichen Bereichen stattfinden. Die Form, Ausprägung oder Vorstellung dessen, was als Demokratie oder demokratisch erachtet wird, ist aufgrund der Vielfalt und Differenz einzelner Bereiche variabel und in Bezug auf den jeweiligen Bereich zu erörtern. Es bedarf dementsprechend der genaueren Betrachtung einzelner sozialer Räume und der in ihnen existierenden Macht und Unterordnungsverhältnisse, um konkrete Forderungen zu formulieren.²⁶ Im weiteren Verlauf möchte ich populäre Musik als einen dieser gesellschaftlich-kulturellen Bereiche verstehen.

Das hier dargelegte Demokratieverständnis wirft eine Vielzahl an Fragen auf und verdeutlicht die Produktivität des Ansatzes: Trägt die Digitalisierung dazu bei, verschiedene Unterordnungsverhältnisse zu beseitigen oder zu lindern und eine freiere und gleichberechtigtere Gestaltung der individuellen Interessen und Vorstellungen in der populären Musik zu ermöglichen? Welche Formen von Unterordnungsverhältnissen lassen sich in diesem Kontext identifizieren und auf welche Weise könnte die Digitalisierung dazu beitragen, diese Unterordnungsverhältnisse zu intensivieren oder abzuschwächen?

An dieser Stelle möchte ich mich darauf beschränken, der Frage nachzugehen, ob die Digitalisierung dazu beitragen kann, die Machtverhältnisse im gesellschaftlich-kulturellen Bereich der populären Musik auf eine Art neu zu etablieren, die sich mit den demokratischen Werten stärker vereinbaren lässt.²⁷ In diesem Sin-

22 Ebd., S. 227.

23 Vgl. Dave Castle: *Hearts, Minds and Radical Democracy*. (Interview mit Chantal Mouffe und Ernesto Laclau). In: *Red Pepper*. London 1998. Verfügbar unter: <http://www.redpepper.org.uk/articles563.html> (03.08.2008).

24 Vgl. Laclau/Mouffe, S. 228.

25 Mouffe, S. 20, Übs. J. M.

26 Vgl. Laclau/Mouffe, S. 229.

27 Die in diesem Artikel diskutierten Beispiele und Betrachtungsebenen stellen nur einen Ausschnitt möglicher Diskussionsansätze dar. Für eine umfassende Betrachtung vgl. Jobst Miksche: *Demokratisie-*

ne werde ich anhand einer näheren Betrachtung der Dynamiken zwischen Techniknutzern und der Musikindustrie Potenziale aber auch Gefahren für demokratisierende Prozesse im Kontext digitaler Technik herausarbeiten.²⁸

2. Die Aneignung und Umdeutung der MP3

Die Rolle der Technik wird in der populären Musik häufig negativ wahrgenommen. Kritiker stilisieren sie als Instrument der Industrie, mit dessen Hilfe Kontrolle über das Konsumieren und Produzieren von Musik ausgeübt werden kann. Simon Frith hingegen betrachtet die technologische Entwicklungen in der populären Musik als Chance für Autonomie: »Technological change has been a source of resistance to the corporate control of popular music«.²⁹ Laut Frith verwendet die Musikindustrie die neuen Technologien auf eine konservative Art und Weise. Das Ziel ist die effektivere Erlangung alter Ziele wie die Rationalisierung von Produktionsabläufen. Die neuen Musiktechnologien werden von Seiten der Konsumenten und Musiker weitaus kreativer genutzt. Hierdurch werden nach Frith auch neue Verwendungsmöglichkeiten entdeckt, die von den Produzenten ursprünglich nicht eingeplant waren, wie er am Beispiel der Aneignung und Umdeutung des Plattenspielers durch die Hip-Hop Kultur erläutert. Die Reproduktionstechnologie für Musik wurde in der kulturellen Praxis des Scratch-Mixings zu einem Musikinstrument umgedeutet und somit in den Bereich der Musikproduktion überführt.³⁰

Aus dieser Perspektive besitzen digitale Techniken wie das Internet oder die MP3 gewisse Potenziale, die im Prozess der Aneignung durch ihre Nutzer aktiviert werden können. »Erst im Zusammenspiel von Potenzialen der Technik und den Aneignungsweisen der Menschen entsteht die Bedeutung der Medientechnologien«.³¹ Gleichzeitig ist anzumerken, dass diese Potenziale sich nicht als unerschöpflich beschreiben lassen und je nach Technologie variieren. »It isn't possible, obviously enough, to turn your CD player or television set into a recording instrument«.³² Anknüpfend an die Position von Frith lässt sich auch die MP3 als eine Technologie

rung und populäre Musik. Möglichkeiten und Grenzen der Digitalisierung. Unveröffentlichte Magisterarbeit an der Georg-August-Universität Göttingen 2007.

28 Das Begriffspaar Musikwirtschaft und Musikindustrie lässt sich nicht trennscharf voneinander abgrenzen (vgl. Peter Wicke: Musikindustrie. In: Ludwig Finscher (Hg.): *Die Musik in Geschichte und Gegenwart. Allgemeine Enzyklopädie der Musik.* 21 Bände in zwei Teilen. Kassel u. a. 1997, S. 1343–1362). Musikwirtschaft dient im Folgenden als Sammelbegriff sämtlicher Unternehmen, die aus Produktion, Distribution, Speicherung oder Konsum von Musik Wert schöpfen. Musikindustrie ist dagegen im Sinne der Plattenindustrie (Recording Industry) zu verstehen und bezieht sich im Wesentlichen auf die Big 4 (siehe unten).

29 Frith, S. 116.

30 Vgl. ebd., S. 116ff.

31 Jutta Röser: Der Domestizierungsansatz und seine Potenziale zur Analyse alltäglichen Medienhandelns. In: Dies. (Hg.): *MedienAlltag. Domestizierungsprozesse alter und neuer Medien.* Wiesbaden 2007a, S. 15–30, hier S. 23.

32 Goodwin, S. 77.

beschreiben, die das Potenzial besitzt, eine ermächtigende Ressource im Alltagshandeln ihrer Nutzer darzustellen.

Die MP₃ (MPEG-1, Layer 3) ist einer von mehreren Bestandteilen des MPEG-1 Standards. Die Motion Picture Experts Group (MPEG) formierte sich 1988 mit der Unterstützung der International Standards Organization (ISO). Ziel der Expertengruppe war es, einen Datenkompressionsstandard zu erschaffen, der sämtliche Formen digitaler Medien umfasst. Dementsprechend bestand von Seiten zahlreicher wirtschaftlicher Akteure aus den Bereichen Hörfunk, Fernsehen, Tele- und Sattellitenkommunikation ein ausgeprägtes Interesse an der Entwicklung des Industriestandards. Die Hoffnung war es, die standardisierten Daten auf einfache und effiziente Weise über verschiedene Plattformen und Systeme transportieren zu können und somit die Arbeitsabläufe in und zwischen unterschiedlichen Industriebereichen effektiver zu gestalten.³³ Der MP₃-Codec wurde letztlich von der Fraunhofer Gesellschaft im Rahmen des Projekts als offener Standard entwickelt.³⁴ Das heißt, dass die Technik zum einen keine eingeschriebenen Reglementierungen enthält und zum anderen öffentlich zugänglich ist, so dass Software entwickelt werden kann, die es erlaubt den Standard weiter zu verwenden.³⁵

»If one is looking for the cultural origins of the promiscuity among illegal file-sharers, one need look no further than this founding moment. The possibility for quick and easy transfers, anonymous relations between provider and receiver, cross-platform compability, stockpiling and easy storage and access – all were built into the MPEG form itself long before the age of Napster, Gnutella, Hotline, iTunes and Rio.«³⁶

Jugendliche Nutzer machten sich die geschaffenen technischen Möglichkeiten zu eigen und begannen lange vor dem Start von Napster mit dem Austausch von Musikdateien über das Internet.³⁷ Bereits 1992 gelang es einem Hacker namens SoloH den MP₃-Codec von dem Universitätsserver eines der Entwickler zu entwenden. Innerhalb von 2 Jahren zirkulierten qualitativ hochwertige Musikdateien über tausende von Newsgroups und Fan-Webseiten.³⁸ Das von den Produzenten

33 Vgl. Jonathan Sterne: *The Mp3 as Cultural Artifact*. In: *New Media & Society*. London 2006, S. 825–842, hier S. 829.

34 Für die Verbreitung von Musik über das Internet musste ein Weg gefunden werden, die Datenmenge der Musikstücke zu verkleinern – also zu komprimieren. Bei den Technologien, die dies leisten können, handelt es sich um Codecs (COder/DECoder). Hierzu stehen heutzutage mehrere Formate zur Verfügung, wobei das vom Fraunhofer-Institut entwickelte MP₃-Format das am weitesten verbreitete ist. Vgl. Judy Dunaway: *The MP3 Phenomena and Innovative Music*. 2001. Verfügbar unter: <http://on1.zkm.de/zkm/Institute/musik/texte/MP3> (10.11.2006).

35 Vgl. Tarleton Gillespie: *Wired Shut. Copyright and the Shape of Digital Culture*. Cambridge 2007, S. 41.

36 Sterne 2006, S. 829.

37 Vgl. Peter Wicke: *Vom Song zur Soundfile. Das Internet als musikalische Interaktionsplattform*. 2000. Verfügbar unter: <http://www2.hu-berlin.de/fpm/texte/wicke7.htm> (20.11.2006).

38 Vgl. Gillespie, S. 41.

der Technik eingeschriebene Potenzial wurde und wird somit von den Nutzern aktiviert und in einen neuen Kontext gesetzt. Eben hieraus ergibt sich auch der ermächtigende Moment. Wie John Fiske ausführt, können kulturindustrielle Güter (wie in diesem Fall die MP3) zwar meist nicht von den subordinierten Gruppen der Gesellschaft (wie in diesem Beispiel jugendliche Nutzer) produziert werden, doch dienen sie mitunter als Ressourcen, aus denen »die Leute«³⁹ ihre eigene Kultur schaffen können.⁴⁰ Erst durch die erfolgreiche Aneignung und Umdeutung der MP3 und anderer Technologien konnte die Digitalisierung zum (vorläufigen) Schreckgespenst der Musikindustrie werden.

Wie David Hesmondhalgh verdeutlicht, haben neben der weiten Verbreitung von PCs und dem Internet vier zusammenhängende Technologien zu der derzeitigen Ausprägung der Digitalisierung im Bereich der Musik beigetragen: 1. Der MP3 Kompressionsstandard, 2. Die Verbreitung von Breitband-Internetanschlüssen wie ISDN, ADSL und Kabel, 3. Die Einführung von Multimedia Computern mit großem Speicherplatz, Soundkarten, CD Player und Boxen, sowie 4. Die Erschaffung von öffentlich zugänglicher und einfach zu handhabender Software, die es erlaubt, CDs in Dateien zu konvertieren und diese im Internet zu suchen und herunter zu laden.⁴¹ Wie ich anhand der MP3 gezeigt habe, müssen diese Techniken erst von den Nutzern angeeignet werden, um ihr Potenzial entfalten zu können. In diesem Prozess können die Technologien gegebenenfalls umgedeutet aber auch abgelehnt werden, wenn die Nutzer in ihnen keinen Gebrauchswert erkennen.⁴²

An dieser Stelle müssen zwei Einschränkungen gemacht werden. Zum einen gilt es hinsichtlich einer pluralistischen Demokratie der Frage nachzugehen, was es bedarf, an den Techniken zu partizipieren. Wie lassen sich aus den theoretisch vorhandenen Potenzialen tatsächlich genutzte Möglichkeiten machen? Diese Frage rückt empirisch ausgerichtete Forschungsansätze in den Mittelpunkt des Interesses und erinnert uns daran, dass Faktoren wie ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital und Gender auch im Zeitalter der Digitalisierung von zentraler Bedeutung sind und Zugang wie Nutzung der Techniken moderieren.⁴³ Auch wenn aktuelle Forschungsarbeiten zur Internetnutzung zeigen, dass Domestizierungsprozesse – hierunter werden die fortschreitende Einbindung der Technologien in die häusli-

39 John Fiske: *Power Plays. Power Works*. London u. a. 1993, S. 9.; Fiske unterscheidet zwischen dem »power-bloc« (den mächtigen, im Zentrum stehenden Gruppen) und »the people« (den marginalisierten und subordinierten Gruppen an der Peripherie). Fiske 1993, S. 9.

40 Vgl. John Fiske: *Reading the Popular*. London u. a. 1997, S. 2ff.

41 Vgl. Hesmondhalgh, S. 4.

42 Vgl. Röser 2007a, S. 23.

43 Vgl. bspw. Goodwin, S. 92; Paul Théberge: »Plugged in«. *Technology and Popular Music*. In: Simon Frith et al. (Hg.): *The Cambridge Companion to Pop and Rock*. Cambridge u. a. 2001, S. 3–25, hier S. 13.; Adele Small: *Challenging Gender Segregation in Music Technology: Findings and Recommendations for Music Education and Training Providers in the North-West*. University of Salford 2005.

che Sphäre und das Alltagshandeln gefasst⁴⁴ – zu einer steigenden Teilhabe an den Technologien beitragen, lässt sich nicht von einer vollkommenen Aufhebung der sozialen Differenzen ausgehen.⁴⁵ Zum anderen dürfen diese Ausführungen nicht als eine Form von grenzenloser Konsumentenermächtigung missverstanden werden, wie ich im nächsten Abschnitt ausgehend von der Geschichte der File-Sharing Plattform Napster verdeutlichen werde.

3. Das Napster-Urteil und seine Folgen

Im August 1999 ging Napster online. Das von dem damals 19-jährigen Musikenthusiasten Shawn Fanning geschriebene Programm erlaubte es Internetnutzern fortan, MP3-Dateien im Netz zu suchen und kostenlos von fremden Rechnern herunter zu laden. Die hinter dieser Entwicklung stehende Idee war die Annahme, dass die Urheberrechtsgesetze auf diese Weise eingehalten würden, da es erlaubt war, eine kleine Anzahl von Kopien einer erworbenen CD an Freunde und Bekannte weiterzugeben.⁴⁶ Die Online-Community wuchs bis August 2000 auf 6,7 Millionen Nutzer an.⁴⁷ Für Teile der Nutzer stellte das Tauschen von Musik eine reziproke »Geschenkökonomie«⁴⁸ dar, deren Kern eine Ethik ist, die sich als eine Form von antikommerziellem Anarchismus beschreiben lässt.⁴⁹ Musik sollte in ihrer virtuellen Form frei zugänglich und nutzbar sein. Napster lässt sich aufgrund der ermöglichten Nutzerpraxis als »disruptive technology«⁵⁰ bezeichnen: Die Technologie besaß das Potenzial, die Machtverhältnisse auf dem Musikmarkt vorübergehend zu destabilisieren und die Hegemonie der Big 4⁵¹ in Frage zu stellen.

Die Musikindustrie reagierte prompt. Bereits im Dezember 1999 reichte die Recording Industry Association of America (RIAA) Klage gegen Napster ein und

44 Vgl. für eine ausführliche Darstellung Röser 2007a.

45 Vgl. Jutta Röser: Wenn das Internet das Zuhause erobert. Dimensionen der Veränderung aus ethnografischer Perspektive. In: Dies (Hg.): *MedienAlltag. Domestizierungsprozesse alter und neuer Medien*. Wiesbaden 2007b, S. 157–171, hier S. 158ff., 70.

46 Vgl. Golo Föllmer: *Netzmusik. Elektronische, ästhetische und soziale Strukturen einer partizipativen Musik*. Hofheim am Taunus 2005, S. 58.

47 Vgl. Burkart/McCourt, S. 55.

48 Andrew Leyshon: *Scary Monsters? Software Formats, Peer-to-Peer Networks, and the Spectre of the Gift*. In: *Environment and Planning D: Society and Space*. London 2003, S. 533–558.; vgl. auch Markus Giesler: *Cybernetic Gift Giving and Social Drama. A Netography of the Napster File-Sharing Community*. In: Michael Ayers (Hg.): *Cybersounds. Essays on Virtual Music Culture*. New York 2006, S. 21–55.

49 Vgl. Hesmondhalgh, S. 5.

50 Burkart/McCourt, S. 43.; Patrick Burkart und Tom McCourt definieren den Begriff wie folgt: »A ›disruptive technology‹ – as we use the term – upsets a long-standing business model in an existing market. In the process it alters established relationships between industry stakeholders and threatens to superannate or supplant markets under their control« (Burkart/McCourt, S. 44). Der Begriff wird hier mit »widerspenstige Technologie« übersetzt.

51 Der Begriff »Big 4« bezeichnet das Oligopol der vier größten Unternehmensgruppen der Musikindustrie. Hierzu zählen Universal, Sony/BMG, EMI und Warner. Die Unternehmen dominierten 2002 75% des globalen Musikmarktes. Vgl. Burkart/McCourt, S. 25.

argumentierte, die Verbreitung der Technologie würde zum ›Untergang‹ der Musikindustrie führen. Das Nutzerverhalten verdammt die RIAA als Form der ›Musikpiraterie‹ und intendierte die Kriminalisierung des globalen Netzwerks. Im Juli 2000 folgte der auf Urheberrechtsgesetzen basierende Schuldspruch gegen Napster. Das Unternehmen verlor die Verhandlung, da die Software nicht gänzlich dezentral funktionierte. Die Suchanfragen und Datenstandorte wurden noch immer von einem zentralen Server verwaltet. Dies stellte aus Sicht der zuständigen Richter eine Verletzung der Urheberrechtsgesetze dar. Die Firma wurde letztlich samt ihrer technologischen Innovationen durch Teile der Musikindustrie übernommen und 2003 als legale Online-Distributionsplattform für Musik revitalisiert.⁵² »The music industry has fallen back on an old strategy, well rehearsed in its industrial history, of resistance to disruptive technologies, which gives way to experimentation and dalliances, and then finally to their subversion and takeover.«⁵³

Das Ende von Napster bedeutete jedoch nicht das Ende der Auseinandersetzung zwischen Techniknutzern und Musikindustrie. Der langjährige Konflikt verschärfte sich in den folgenden Jahren zunehmend und spielte sich an zahlreichen Fronten ab. Neue Generationen von P2P Plattformen wie Gnutella, KaZaA, eDonkey und BitTorrent substituierten Napster. Künstler wie DJ Dangermouse und Bürgerrechtsgruppen initialisierten Kampagnen und Aktionen, um auf die kulturellen Gefahren der limitierenden Copyright-Gesetzgebung aufmerksam zu machen und Hacker überwandten immer wieder neue technologische Barrieren, die Verbreitung und Nutzung von Musik regulieren sollten. Dem entgegen versuchte die Musikindustrie das Verhalten der Konsumenten durch technische, rechtliche und politische Maßnahmen, die meist von umfangreichen PR-Kampagnen flankiert wurden, unter Kontrolle zu bringen.⁵⁴ Ergänzend wurden zahlreiche legale Alternativen zu den File-Sharing Plattformen entwickelt wie der iTunes Music Store (iTMS) oder Rhapsody.⁵⁵ Dabei dienen die einst widerspenstigen Technologien wie Napster der Musikindustrie mitunter als technische Ressourcen, die in ihren eigenen Interessen artikuliert werden können. So experimentiert die Musi-

52 Vgl. ebd., S. 55 ff.

53 Ebd., S. 127.

54 Vgl. bspw. Michael Ayers: The Cyberactivism of a Dangermouse. In: Ders. (Hg.): *Cybersounds. Essays on Virtual Music Culture*. New York 2006, S. 127–136.; Burkart/McCourt, S. 43ff.; Der hier skizzierte Konflikt ist nicht erst im Zuge der Digitalisierung entstanden, wie anhand anderer Techniken deutlich wird, die vorübergehend zu einer Destabilisierung des musikindustriellen Machtgefüges beigetragen haben. So lassen sich beispielsweise Parallelen zu der Aneignung der beispielbaren Audiokassette in den 1980ern ziehen (vgl. Miksche, S. 52 ff.). Doch die Mittel und vor allem die Potenziale der Technologien haben sich signifikant geändert. Wo die Audiokassette noch mühsam kopiert und relativ umständlich verbreitet werden musste, ermöglicht das Internet verbunden mit der digitalen Kopie ein neues Ausmaß der quantitativen und qualitativen Verbreitung von Musik. Ähnliche Entwicklungen lassen sich auch im Bereich der Musikproduktion feststellen, die an dieser Stelle jedoch nicht weiterführend thematisiert werden. Vgl. für eine ausführliche Darstellung Miksche, S. 83ff.

55 Für eine Übersicht vgl. IFPI 2008.

kindustrie mit einer Ummodellierung bestehender P2P Netzwerke mit dem Ziel, aus diesen profitträchtige Portale zu gestalten und sich dabei des subkulturellen Kapitals zu bedienen.⁵⁶

Doch trotz der immensen Anstrengungen das Nutzerverhalten zu reglementieren, bleiben die zukünftigen Entwicklungen ungewiss. Dies illustriert auch der aktuelle *Digital Music Report 2008* der International Federation of the Phonographic Industry (IFPI):

»Widespread copyright theft continues to be the most significant barrier to the development of a legitimate digital music business. [...] Digital piracy is also developing into more varied forms, requiring more sophisticated anti-piracy enforcement strategies and highlighting the critical need for increased cooperation from the internet's gatekeepers, the ISPs.«⁵⁷

Doch wie David Hesmondhalgh schlussfolgert, sollte aus diesem Umstand nicht der Fehler begangen werden, von einer langfristigen Umwälzung des Machtgefüges auf dem globalen Musikmarkt auszugehen.⁵⁸

»But it is important to realize that the music business has always had to fight over the boundaries between the ›legitimate‹ forms of musical consumption – those involving income flows to them – and ›illegitimate‹ ones. [...] Rather than outright collapse, the big issue facing the major music corporations over the next decade is how best to achieve the shift to ›legitimate‹ forms of digital distribution.«⁵⁹

Zwei der momentan bedeutendsten Schritte zur Etablierung eines profitträchtigen Geschäftsmodells für die Distribution digitaler Musik werden als Digital Rights Management (DRM) und Customer Relationship Management (CRM) bezeichnet. DRM zielt auf die Regulierung von Zugang und Nutzung digitaler Musik ab. Hierzu können beispielsweise Informationen über den Eigentümer, die Zugangsrechte, sowie Mechanismen, die einen ›korrekten‹ Gebrauch der Produkte garantieren sollen, in digitale Musikdateien eingeschrieben werden.⁶⁰ Unter CRM werden Marketingaktivitäten bezeichnet, deren Ziel es ist, im Internet Informationen über einzelne Konsumenten oder Konsumentengruppen zu sammeln und auf diese Weise ein gezieltes Marketing zu ermöglichen. Die gesammelten Informationen können an andere Unternehmen weiterverkauft werden.⁶¹ Für den Fall, dass die bislang unausgereiften Vorhaben der Musikindustrie vollends verwirklicht werden sollten, ziehen Burkart und McCourt einen pessimistischen Schluss:

56 Vgl. Hesmondhalgh, S. 7.

57 IFPI: IFPI Digital Music Report 2008. *Revolution, Innovation, Responsibility*. 2008. Verfügbar unter: http://www.musikindustrie.de/digital_music_reports.html (30.07.2008), S. 5.

58 Vgl. Hesmondhalgh, S. 5.; vgl. hierzu auch Burkart/McCourt.; Leyshon et al. 2005.

59 Hesmondhalgh, S. 5.

60 Vgl. Burkart/McCourt, S. 101ff.

61 Vgl. ebd., S. 94.

»If all goes as planned, CRM and DRM will reduce the user's music collection into a database, or favorites list, owned by the provider. The list is not really a list of recordings in a collection but an enumeration of temporary and restricted rights to access files in an online database operated by an e-commerce company. Fans of music will suffer. They lose rights to first sale and, forced to repurchase access rights at intervals, become tenants in the hands of rent-seeking cultural landlords.«⁶²

Die am Beispiel der MP3 und Napster aufgezeigten Aneignungspraktiken der Nutzer beeinflussen demnach ihrerseits die technischen Entwicklungen der Musikwirtschaft, die bestrebt ist, das Konsumentenverhalten zu reglementieren. Der bis heute anhaltende Erfolg und der ikonische Gehalt der MP3 erklärt sich nicht aufgrund ihrer Kompressions- und Klangqualität, viele andere Formate wie das von Apple verwendete Advanced Audio Coding (AAC) sind diesbezüglich überlegen. Bedeutender sind die geringen technischen Hürden, die Nutzer im alltäglichen Gebrauch erwarten. Formate wie AAC enthalten stärkere DRM Auflagen und gehen mit der Inkompatibilität zwischen verschiedenen Playern und Formaten einher. Diese technischen Hürden erschweren den Gebrauch und limitieren die Aneignungspraktiken der Nutzer. Auf diese Weise ist die MP3 zu einem umkämpften Zeichen im Spannungsfeld von musikindustriellen Kontrollmechanismen und Konsumentenpraktiken geworden. Einerseits enthält die MP3 Konnotationen der Gleichheit, Freiheit und Rebellion, andererseits steht sie als Symbol für den Verfall klanglicher Qualität, den Untergang der Musikindustrie und damit verbunden für eine Form gesellschaftlicher Bedrohung.

4. Macht und Antagonismen im gesellschaftlich-kulturellen Bereich der populären Musik

Kommen wir zu der Eingangs gestellten Frage zurück. Es wäre ein technischer Determinismus, davon auszugehen, dass die Digitalisierung unvermittelt eine Demokratisierung des gesellschaftlich-kulturellen Bereichs der populären Musik bewirken würde. Dennoch bietet der Prozess hinsichtlich der Forderungen von Laclau und Mouffe gewisse Chancen, die Machtverhältnisse auf eine Art neu zu etablieren, die sich mit den demokratischen Werten der Gleichheit und Freiheit stärker vereinbaren lassen. Im Folgenden werde ich diesbezüglich auf drei interagierende Möglichkeiten näher eingehen.

Wie ich am Beispiel der MP3 und Napsters gezeigt habe, können digitale Technologien ermächtigende Potenziale besitzen, die sich von den Nutzern im Prozess der Aneignung aktivieren lassen. Die Technologien ermöglichen somit Handlungsrepertoires wie das Partizipieren an P2P Netzwerken. Wenn man nun politisches Handeln im Sinne von Laclau und Mouffe als »Handlungstyp [versteht], dessen Ziel die Transformation eines sozialen Verhältnisses ist, das ein Subjekt in einem

62 Ebd., S. 128.

Verhältnis der Unterordnung konstruiert«,⁶³ ließen sich die thematisierten Formen des digitalen kulturellen Widerstandes als politische Handlungstypen interpretieren, die das Ziel der Demokratisierung des Bereichs der populären Musik verfolgen. Das Betreiben von P2P Netzwerken, die es ermöglichen, Musik mit schwächeren ökonomischen Barrieren zu konsumieren, frei zugängliche Kommunikationsnetzwerke, in denen Mitglieder informelle Bildung für das Betreiben digitaler Produktionssoftware weitergeben, Online-Communities, die Computersoftware einer breiten Gruppe von Akteuren zugänglich machen oder neue Formen des digitalen Protests lassen sich aus dieser Perspektive als demokratisierende kulturelle Praktiken verstehen.

Im Zuge der Digitalisierung haben diese vielfältigen Handlungstypen dazu beigetragen, die Machtstrukturen im gesellschaftlich-kulturellen Bereich der populären Musik sichtbar und auf diese Weise verhandelbar zu machen.⁶⁴ Vor allem anhand der Effekte, die das Internet auf die Verbreitung von Musik hat, lässt sich ein zentraler Konflikt zwischen den Konsumenten und der Musikindustrie beobachten, wobei die Lager im Sinne eines radikalen Pluralismus von Interessen weder als homogen noch als stabil erachtet werden dürfen. Beide Gruppen unterteilen sich in diverse Subgruppen, Unternehmen, Institutionen und Individuen, die bei genauer Betrachtung differierende Interessen verfolgen.⁶⁵ Diese lassen sich jedoch auf einer höheren Ebene verallgemeinern. Seien es die Nutzer von P2P Netzwerken, die sich aus idealistischen Gründen für die kostenlose und grenzenlose Verbreitung von Musik einsetzen oder Künstlerinitiativen, die mit einzelnen Aktionen auf die limitierende Wirkung von Urheberrechten aufmerksam machen wollen, so lässt sich doch eine zentrale Konfliktlinie zwischen den zusammengefassten Interessen der Musikindustrie und denen der Konsumenten erkennen. Die widerspenstige Nutzung der digitalen Ressourcen ermöglicht es in diesem Kontext, Unterordnungsverhältnisse im doppelten Sinne des Wortes zu artikulieren.

Am Beispiel von Napster zeigt sich jedoch auch, wie die Musikindustrie mit Hilfe von öffentlichen Kampagnen wie *Copy Kills Music* die ›digitalen Praktiken‹ der Konsumenten nicht als Mittel der Demokratisierung sondern als gesellschaftliche Bedrohung inszeniert. »It [der von der Musikwirtschaft erfolgreich geführte Prozess gegen Napster; Anm. J.M.] has shifted public discourse about the internet from the rights of consumers to the rights of the music industry, and it has encoded its template into every media e-commerce experience«. ⁶⁶ Würde es nun im

63 Laclau/Mouffe, S. 193.

64 Vgl. hierzu auch Hesmondhalgh, S. 3.

65 Vgl. für eine Übersicht zentraler Nutzergruppen Janice Denegri-Knott: *Sinking the Online Music Pirates: Foucault, Power and Deviance on the Web*. 2004. Verfügbar unter: http://jcmc.indiana.edu/vol9/issue4/denegri_knott.html (15.06.2008); Burkart/McCourt, S. 137f.

66 Burkart/McCourt, S. 127; vgl. hierzu auch Elizabeth Buchanan: *Deafening Silence: Music and the Emerging Climate of Access and Use*. In: Michael Ayers (Hg.): *Cybersounds*. New York 2006, S. 9–20, hier S. 9.

Sinne von Laclau und Mouffe gelingen, eine Äquivalenzkette zu konstruieren, die es schafft, einen gemeinsamen Ansatz zu entwickeln, der die vielfältigsten Interessen der pluralen Nutzergruppen wechselseitig berücksichtigt, ließe sich der öffentliche Diskurs über die Effekte der Digitalisierung im Kontext populärer Musik eventuell in eine Richtung verändern, aus der die Rechte der Konsumenten stärker thematisiert würden.

Des Weiteren lassen sich aus den dargelegten Dynamiken im Bereich der populären Musik zwei zentrale Schlüsse ziehen. Einerseits gelingt es der Musikindustrie mittelfristig auf die kreativen Aneignungspraktiken der Konsumenten zu reagieren wie sich auf technischer Ebene am Beispiel von DRM besonders deutlich zeigt. Andererseits finden Nutzergruppen ebenfalls neue Wege die geschaffenen Kontrollmechanismen zu umgehen. »Every DRM system to date has been hacked, often by preexisting software«. ⁶⁷ Digitale Technologien können somit demokratisierende wie auch restriktive Potenziale besitzen, die jedoch weder ihre tatsächliche Nutzung noch ihre Wirkung determinieren. Die Entwicklungen lassen sich folglich als dynamischer Aushandlungsprozess zwischen antagonistischen Akteuren beschreiben, der aller Wahrscheinlichkeit nach auch im Zuge der Digitalisierung zu keiner einseitigen Schließung des Machtgefüges führen wird. Der hier skizzierte Aushandlungsprozess findet neben der in diesem Artikel fokussierten technischen Ebene ebenso auf wirtschaftlicher, politischer, rechtlicher und diskursiv-symbolischer Ebene statt, wobei diese auf vielfältige und komplexe Weise interagieren.

Um in zukünftigen Studien zur Digitalisierung des gesellschaftlich-kulturellen Bereichs der populären Musik der Gefahr technisch-deterministischer Schlussfolgerungen entgegenzutreten, erscheint die Techniksoziologie produktive Perspektiven auf die aktuellen Entwicklungen zu eröffnen. Bestrebungen sind diesbezüglich erst in Ansätzen zu erkennen ⁶⁸ und bedürfen des weiteren Ausbaus. Techniksoziologische Betrachtungsweisen vermögen es, einen systematischen Zugang zu der Analyse von Zusammenhängen zwischen Technik und gesellschaftlichen Entwicklungsprozessen zu liefern und könnten auf diese Weise die zukünftigen Diskussionen um die Digitalisierung populärer Musik bereichern. Ebenso sollten zukünftige Forschungsprojekte die Vielfalt möglicher Unterordnungsverhältnisse im gesellschaftlich-kulturellen Bereich der populären Musik berücksichtigen, um auf diese Weise den vielfältigen sozialen Logiken einer radikal-demokratischen Gesellschaft gerecht zu werden.

67 Burkart/McCourt, S. 109.

68 Vgl. bspw. Sterne 2003, 2006.; Gillespie.